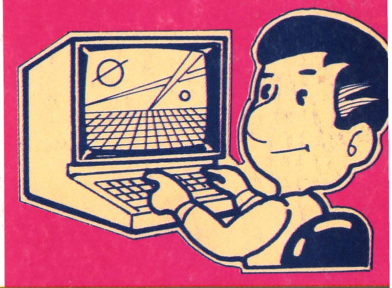
わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine

定価 ¥300

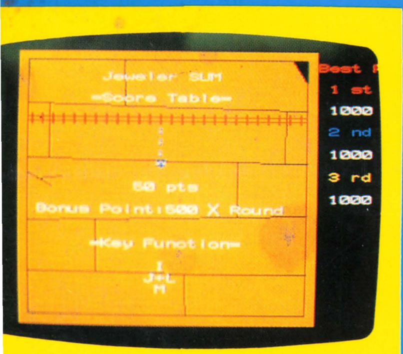
6

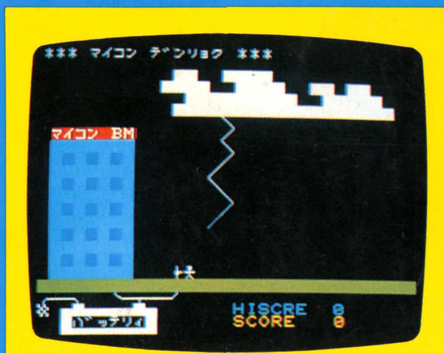


パソコン34機種のソフト47本一挙掲載

BM Jr.L2 核分裂／MUSIC PLAN BMLIII 地底探険 FM-7／8 ROCK BOMBER／トンネルマン FP-1000／1100 ネッシー生捕り JR-100 ARABIAN SNAKE／RETURN TO EARTH JR-200 聖子ちゃんの秘密の花園／マイコン電力五反田営業所 M5 SPACE PILOT／すくらっぷる MZ-K／1200／700 少林寺木人拳／コックローチ・ハンター……他 MZ-80B／2000 フォルクスワーゲンの旅／DIAMOND WARS……他 PASOPIA(T) トランプゲーム51／DOWN MAZE PC-6001 MZをぶっこわせ／BATTLE GAME……他 PC-8001／8801 カー・レース／プロレス……他 PC-9801 宝石商サム ぴゅう太 グレートアップ・テニス SMC-70 DEMPA ALIEN VIC-1001 脱サラ・げいむ コモドール64 スプライト・パターン・エディタ MAXMACHINE モンスター・タンク X1 クリーン・マン／GALAXY WARS ZX-81 デパートパニック…他 HC-20 オトシアナ・ゲーム FX-702P 相性判断 PC-1211 AAM, ASMで敵を討て！ PC-1500 スキー・ジャンプ PB-100 スペース・バトル PC-2001 E.T.キムラン撃退ゲーム PASOPIA mini 影チャンの宇宙大戦争 APPLEII インベーダ・ファイト

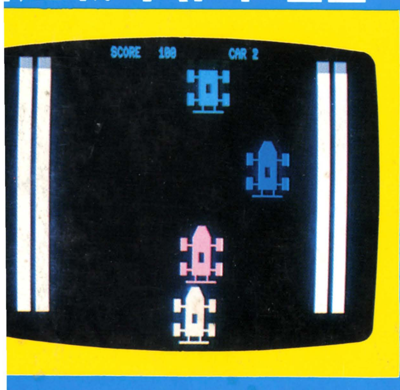
移植マスター大作戦11 各社パソコンのサウンド機能大研究

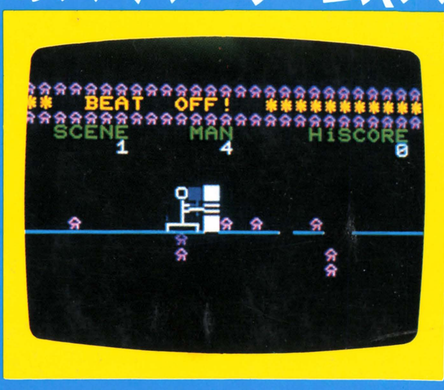


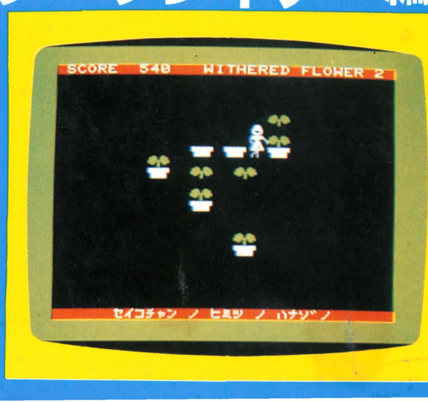




新連載：APPLE IIのスーパー・ゲーム（スター・ブレイザー編）







SHARP

こんなMZを待っていた。いま大いなる発展性を秘



●写真はMZ-711、カラーディスプレイMZ-1D05は別売です。

パソコンに求められるあらゆる機能を搭載したMZの最上位バージョン

パーソナルコンピュータ

MZ-3500 シリーズ

MZ-3531標準価格320,000円
〈ミニフロッピー1基内蔵〉

MZ-3541標準価格410,000円
〈ミニフロッピー2基内蔵〉

●写真は本体(MZ-3541)、キーボード(MZ-1K06標準価格38,000円)、CRT(MZ-1D03標準価格163,000円)を組合せた例です。※画面はオプションのグラフィックボード、グラフィックメモリ(×2)を使用した例です。



磨きぬかれた性能も鮮やかな新次元クリーンコンピュータ

パーソナルコンピュータ

MZ-2000

標準価格218,000円

〈10型グリーンCRT・電磁メカカセットデッキ内蔵〉

※画面はオプションのグラフィックボードを使用した例です。



めて驚異のハイコストパフォーマンス。

話題沸騰!!TV提供番組
パソコン・サンデー
毎週日曜、以下の放送局で絶賛放映中!!

●テレビ大阪 9:30～10:00
●奈良テレビ12:00～12:30
●びわ湖放送11:25～11:55
●福島放送23:20～23:50
●新潟放送24:00～24:30
●石川テレビ24:35～25:05
●山陽本送24:05～24:35
●テレビ西日本24:36～25:06
●テレビ静岡24:35～25:05
●琉球放送24:00～24:30
●テレビ東京 9:30～10:00
●テレビ和歌山 9:30～10:00
●札幌テレビ24:25～24:55
●東北放送24:00～24:30
●信越放送24:00～24:30
●東海テレビ24:35～25:05
●広島テレビ 7:00～ 7:30
●山梨放送 7:30～ 8:00
●熊本県民テレビ 8:30～ 9:00



同じ選ぶなら初めから本モノを…将来性まで見きわめて選びたい——。いまMZがパソコンの機能と価格の概念を破りました。上達に合わせて進化する先駆のクリーン設計、家庭用カラーTVが使える、そして高度なシステムへの可能性を秘めた優れた拡張性。さらに、データレコーダ、4色カラープロッタプリンタまで本体に収納できる高密度オールインワンタイプ。MZ-700シリーズは、パソコンの在り方を徹底して追求した、まさにマニアも驚く本格仕様です。気軽に触れ合える、高度なテクニックも駆使できる。ホビーから実務まであらゆる目的に、そしてあらゆる人々に存分に活用していただきたい自信作です。

〈MZ-711の主な特長〉●高機能・高速CPU Z80A(3.6MHz)搭載●メインメモリ64KバイトRAM標準実装のクリーンメモリシステム●カラー対応BASIC装備●BASICを考慮した使いやすいキー配列●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ)●家庭用カラーTV、専用カラーディスプレイ(別売)による多彩なビジュアル対応●外部プリンタ用インターフェイス内蔵●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、マシンランゲージ等)が活用可能●グラフィック機能を装備した4色カラープロッタプリンタ内蔵可能●ディスプレイの使用できない所でも、その代用として活用できるプリンタとの対話モード装備(プリンタ要)●外形寸法・重量：440(幅)×305(奥行)×86(高さ)mm・3.6kg

オプション		
●データレコーダ	MZ-1T01	標準価格 12,000円
●カラープロッタプリンタ	MZ-1P01	標準価格 39,800円
●12型グリーンディスプレイ	MZ-1D04	標準価格 32,800円
●14型カラーディスプレイ	MZ-1D05	標準価格 69,800円
●ディスプレイスタンド	MZ-1S05	標準価格 7,000円
●14型TVモニター	MZ-1D09	標準価格110,000円
●80桁ドットプリンタ	MZ-80KP5	標準価格142,000円
●KP5用接続ケーブル	MZ-1C25	標準価格 7,800円
●ジョイスティック	MZ-1X03	標準価格 3,800円
●システムキャリングケース	MZ-1X04R/G	標準価格 19,800円

●MZ-700シリーズが収納できる
システムキャリングケース MZ-1X04R/G



パーソナルコンピュータ
MZ-711

標準価格
79,800円

▶MZ-700シリーズとしてMZ-711の他、データレコーダ内蔵の**MZ-721標準価格89,800円**およびデータレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵の**MZ-731標準価格128,000円**があります。

気軽に愉しくコンピュータとスキンシップできる実力派入門機

パーソナルコンピュータ
MZ-1200
〈10型グリーンCRT、カセットデッキ標準装備〉



強力なグラフィック機能を備えたMZ-80Bの上位バージョン

パーソナルコンピュータ
MZ-80B2
標準価格278,000円
〈10型グリーンCRT、
電磁メカカセットデッキ標準装備〉



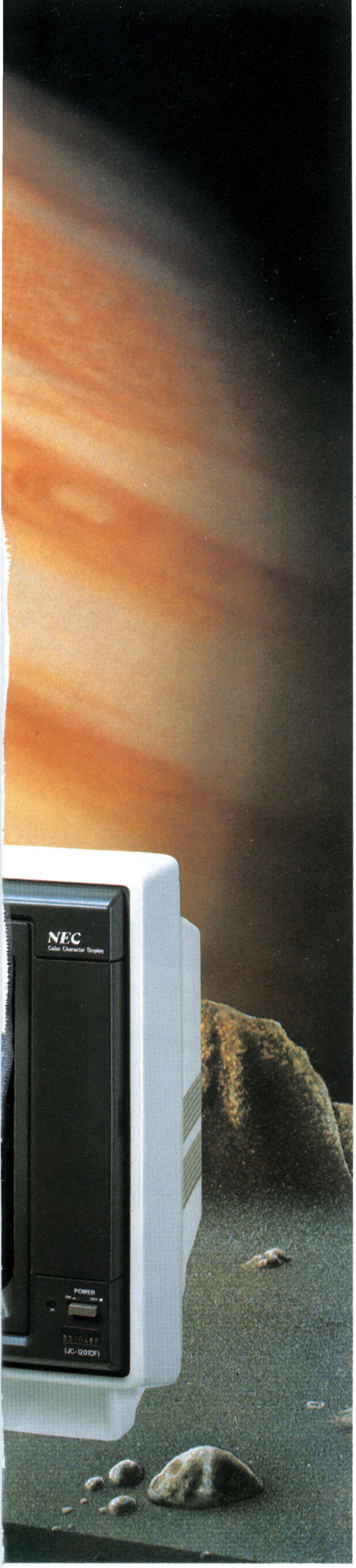
シャープエンジニアリングへ ●札幌(011)642-4649・仙台(0222)88-9141・宇都宮(0286)35-1151・東京(03)893-4649・金沢(0762)49-4649・名古屋(052)322-4649・大阪(06)643-4649・広島
●札幌(011)641-3631・山形(0236)33-3215・仙台(0222)88-9151・新潟(0252)83-1795・宇都宮(0286)37-3576・埼玉(0486)63-5159・千葉(0472)63-4043・東京(03)625-5111・横浜
33-4255・福岡(092)572-2611・沖縄(0988)61-7360 ※ご購入の際は、購入年月日・販売店名など所定の事項を記入した保証書を必ずお受けとりください。

資料請求券
MZ-711
ベーシックマガジン
6係

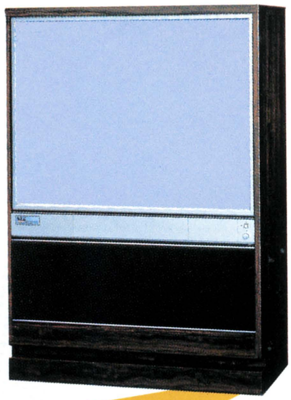


宇宙世代のコミュニケーションは鮮やかなビジュアルで始まる。パーソナルコンピュータが身につけた多彩な機能を100%描き出すディスプレイ。それは人間とパソコンが創りだす新しいコスモス(宇宙)のコミュニケーション・マシンなのだ。

コスモ・コミュニ



ビッグな45型カラービデオプロジェクタから、2,000文字を鮮やかに映す14型高解像度ディスプレイ、そして手軽に使える9型グリーンディスプレイまで、機能と個性で選ばれるＮＥＣのディスプレイ群です。



カラービデオプロジェクタ
PJ-45M/D
●スクリーン　透過型特殊スクリーン45型有効画面69.4(タテ)×92.4(ヨコ)cm●入力信号方式／ビデオ入力、セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／120W●寸法／幅1,040×高1,452×奥700mm　●重量／約90kg……………………………標準価格998,000円



RGB端子つき14型
C-14N12PV カラーテレビ
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行5×7ドット)●消費電力／67W●寸法／幅379×高374×奥372mm●重量13.5kg
PC-9801、8801、8001MKII用 標準価格99,800円



14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8052（JC-1401DF）
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／65W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm　●重量／12.8kg
PC-8001MKII、8801用‥標準価格118,000円



14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8053（JC-1401DH）
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／69W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm　●重量／12.8kg
PC-8001MKII、8801用‥標準価格198,000円



14型モノクロディスプレイ
PC-8851（JB-1410P2）
●発光色・白●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字　(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／45W●寸法／幅340×高332×奥340mm●重量／10kg
PC-9801、PC-8801用……標準価格58,800円



12型カラーディスプレイ
PC-8048K（JC-1203D）
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／1,000文字(40文字×25行、5×7ドット)●消費電力／59W以内●寸法／幅378×高307×奥413mm　●重量／11.7kg
PC-8001MKII、8801用…標準価格67,800円



12型カラーディスプレイ
PC-8049N（JC-1206DH）
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／65W以内●寸法／幅368×高322×奥368mm●重量／10kg
PC-8001、8801用………標準価格158,000円



12型カラーディスプレイ
PC-6042K（JC-1202M）
●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／512文字(32文字×16行、7×9ドット)●消費電力／52W以内●寸法／幅368×高322×奥368mm●重量／8.6kg
PC-6001用………………標準価格56,800円



12型グリーンディスプレイ
PC-6041（JB-1260M）
●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／512文字PC-6001使用時(32文字×16行、7×9ドット)2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／30W●寸法／幅386×高285×奥292mm●重量／6.5kg
PC-6001用………………標準価格36,800円



12型アンバーイエローディスプレイ
PC-8047（JB-1202M）
●発光色・イエロー●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／30W●寸法／幅360×高296×奥330mm●重量／6.7kg
PC-8001MKII、8801用…標準価格46,800円



12型グリーンディスプレイ
PC-8050N（JB-1205M）
●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／25W●寸法／幅316×高315×奥309mm●重量／6.5kg
PC-8001MKII、8801用…標準価格29,800円



9型グリーンディスプレイ
PC-8046（JB-902M）
●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／26W●寸法／幅270×高255×奥261mm●重量／4.7kg
PC-8001MKII、8801用…標準価格35,800円

ケーション

NEC日本電気グループ
NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)
☎(03)452-8000(代)

National

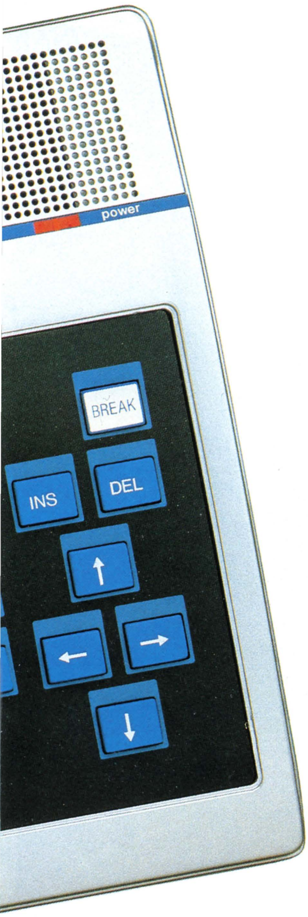
—技術でひらく 世界の繁栄—



3重和音、8色のカラー表示などが可能。ゲームからデータ管理まで自由に使いこなすためのパーソナルコンピュータ、79,800円で新登場。

これからの家庭用コンピュータの在り方を徹底的に追求して開発されたパーソナルコンピュータ《JR-200》。ゲームや家庭内学習はもちろんのこと、近い将来予想されるご家庭での通信情報の利用にまでも対応できる多彩な機能を搭載しました。たとえば、3重和音や64種のユーザ定義図形にくわえ、別売りのプリンタや、フロッピディスク、RS-232Cユニットなどの増設も可能。まさにこれからのホームコンピュータ時代にふさわしい多機能機です。

- ●ご家庭のカラーテレビや専用カラーモニタに直結できます。
- ●カラー画面を動かすと同時に、3重音までの和音が出せます。
- ●カラー信号は黒、青、赤、赤紫、緑、水色、黄、白の8色で、画面の全記号を任意の色に設定できます。
- ●64種のユーザ定義図形機能付、文字や図形が自由につくれます。
- ●RAMメモリ32Kバイト、ROMメモリ16Kバイトを実装。
- ●ボーレートは、高速2400ボー/普通600ボー切換え可能。



さあ、来い。ホームコンピュータ時代。

ゲームや学習だけでなく
生活情報の処理や、通信情報とのドッキングなど
暮らしとコンピュータの関係が
ますます密接になって来ています。
こうしたホームコンピュータ時代の到来に備えて
いま、新しいパソコンの誕生です。



新発売

JR-200

標準価格 ………… **79,800円**

- ディスプレイケーブル(RFケーブル)、録音ケーブル付
- 寸法:幅34.8×高さ5.6×奥行20.8cm重さ:約1.7kg(本体)
- 別売専用カラーCRTディスプレイTX-12T1標準価格64,800円
- 別売プログラムレコーダ RQ-8300 標準価格18,000円

●ナショナルクレジットも、ご利用下さい。 ●JR-200ご購入の際は、販売店名など記入事項をご確認のうえ、必ず「保証書」をお受け取り下さい。

ナショナル パーソナルコンピュータ

ナショナル 松下電器 松下通信

●お問い合わせは……………………松下通信工業株式会社 電卓事業部 MB係 〒226 横浜市緑区佐江戸町600番地 電話(045)932-1231(代表)

富士写真フイルム株式会社

PART3

メディアの挑戦。

あなたも、このプログラムにチャレンジしてみませんか！




```
1000 REM [BARRICADE CYCLE](c)by Y.IHARA thanks to T.C.P 1010 CLEAR 1020 WIDTH80,25:CONSOL
E0,25,0,1:COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12) 1030 LINE(80,25)-(0,0),"■",3,BF 1040 LOCATE 30,2:PRINT
"B arricade Cycle" 1050 LOCATE 25,4:PRINT"カベヲ、ツクリ ナガラ
スス ムゲームデス" 1060 LOCATE 25,6:PRINT"ジブン ノ Cycle ハ キイロ
デ ス" 1070 LOCATE 25,8:PRINT"アイテ ノ Cycle ヲ カベ ノ ナカニ トジ
コメ テクダサイ" 1080 LOCATE 25,10:PRINT"カベニ ブツカッタ リ、アイテ ノ C
yc le ガ" 1090 LOCATE 25,12:PRINT"ジブン ノ Cycle ニ ブツカッタ
トキ ハ" 1100 LOCATE 25,14:PRINT"コチラ ガ ヤラレ GAME OVER ニ ナリ
マス . 1110 LOCATE 37,16:PRINT"ウ エ" 1120 LOCATE 38,17:PRIN
T" 8" 1130 LOCATE 32,18:PRINT"ヒダリ 4+6 ミギ" 1140 LOCATE
38 ,19:PRINT"2" 1150 LOCATE 37,20:PRINT"シ タ" 1160 COLOR
5: LOCATE 27,23:PRINT"HIT RETURN KEY TO START"; 1170 IF
 I NKEY$<>CHR$(13) THEN 1170 1180 REM***GAME START*** 11
90 DEFINTA-Z:DEFFNP(X,Y)=POINT(X*(X>0)*(X<159),Y*(Y>
0) *(Y<99)) 1200 PRINT CHR$(12);:LINE (0,0)-(160,100)
,PSET,B 1210 X=70:Y=50:X1=90:Y1=50:RN=RND(1)*4 1220 IF INP(0)=239 THEN P=1 1230 IF INP(0
)=191 THEN P=2 1240 IF INP(1)=254 THEN P=3 1250 IF INP(0)=251 THEN P=4 1260 ON P GOSUB 12
80,1290,1300,1310 1270 GOTO 1220 1280 X=X-1:IF FNP(X,Y) THEN 1530 ELSE 1320 1290 X=X+1:IF
FNP(X,Y) THEN 1530 ELSE 1320 1300 Y=Y-1:      IF FNP(X,Y) THEN 1530 ELSE 1320 1310 Y=Y+
1:IF FNP(X,Y) THEN 1530 1320 BEEP 1:      BEEP 0:PSET (X,Y,6) 1330 REM*** COMPU
TER *** 1340 ON A GOTO1350,1370,139      0,1410 1350 X1=X1-1:PSET(X1,Y1,3):IF
 FNP(X1-1,Y1)=-1 GOTO 1440 1360 I      F (FNP(X1,Y1-1)=0 OR FNP(X1,Y1+1)=
0) AND RND(1)*20<RN THEN 1440136      5 RETURN 1370 X1=X1+1:PSET(X1,Y1
,3):IF FNP(X1+1,Y1)=-1 GOTO 1440      1380 IF (FNP(X1,Y1-1)=0 OR FNP(
X1,Y1+1)=0) AND RND(1)*20<RN TH      EN 14401385 RETURN 1390 Y1=Y1-1
:PSET(X1,Y1,3):IF FNP(X1,Y1-1)      =-1 GOTO 1490 1400 IF (FNP(X1-
1,Y1)=0 OR FNP(X1+1,Y1)=0) AND      RND(1)*20<RN THEN 1490 1405 RE
TURN 1410 Y1=Y1+1:PSET(X1,Y1,3      ): IF FNP(X1,Y1+1)=-1 GOTO 149
0 1420 IF (FNP(X1-1,Y1)=0 OR F      N  P(X1+1,Y1)=0) AND RND(1)*2
0<RN THEN 1490 1425 RETURN 144      0  A=RND(1)*2+3 1450 IF FNP(
X1,Y1-1)=-1 AND FNP(X1,Y1+1)=-1      GOTO 1600 1460 IF A=3 AND FNP(X
1,Y1-1) OR A=4 AND FNP(X1,Y1+1)      THEN A=7-A 1470 GOTO1220 1490 A=
RND(1)*2+1 1500 IF FNP(X1-1 ,Y1)=      -1 AND FNP(X1+1,Y1)=-1 GOTO 1600
1510 IF A=1 AND FNP(X1-1,Y1) OR A=2      AND FNP(X1+1,Y1) THEN A=3-A 1520 G
OTO1220 1530 REM***YOU DEAD*** 1540 B      EEP:WIDTH40,25:PRINTCHR$(12):LINE(0,0
)-(40,25),"■",1,B 1550 COLOR6:LOCATE14,4:      PRINT"GAME OVER" 1560 COLOR5:LOCATE8,20:PR
INT"HIT RETURN KEY TO REPLAY" 1570 C=C+1:IF C>7 THENC=1 1580 COLORC:LOCATE14,10:PRINT"YO
U DEAD!!":BEEP1:BEEP0 1590 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1000 ELSE 1570 1600 REM***GAME END***
1610 BEEP:WIDTH40,25:BEEP1:BEEP0:PRINTCHR      $(12); 1620 FORI=0TO8:C=C+1:IFC>7 THENC=1
1630 LINE(I,I)-(39-I,24-I),"■",C,BF 1640      NEXTI:PRINT; 1650 LOCATE15,12:COLOR 7:PR
INT" YOU WIN "; :FORI=0TO1000:NEXTI 1660      WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,0,1:
PRINTCHR$(12) 1670 DIM X1(12),X2(12),Y1      (12),Y2(12),Z(12) 1680 FORI=0TO11 1690
REA DX1(I),Y1(I),X2(I),Y2(I),Z(I) 170      0 NEXTI 1710 LINE(0,0)-(79,24),CHR$(13
5),BF 1720 FORI=0TO11 1730 LINE(X1(I)      ,Y1(I))-(X2(I),Y2(I)),CHR$(Z(I)),2 17
40 NEXTI 1750 COLOR6:LOCATE35,5:PRINT"      VICTORY!!" 1760 COLOR4:LOCATE28,23:PRI
NT"HIT RETURN KEY TO REPLAY" 1770 BEEP      1:BEEP0:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1000 E
LSE 1770 1780 DATA 17,0,39,22,230,62,      0,40,22,231,18,0,39,21,135,61,0,40,2
1,135 1790 DATA 19,0,39,20,135,60,0,4      0,20,135,20,0,39,19,135,21,0,39,18,13
5 1800 DATA 59,0,40,19,135,58,0,40,18      ,135,22,0,39,17,229,57,0,40,17,228 1
810 DATA 83,80,69,67,65,76,32,84,72,6      5,78,75,83,32,84,79 1820 DATA 177,183,
213,207,197,221,195,222,185,221,197,1      98,32 1830 DATA 184,219,179,188,197,185
,218,202,222,197,215,197,178,201,192,22      2 1840 DATA 186,201,71,65,77,69,182,179,
207,184,179,186,222,182,197,178,203 1850 DATA 195,202,216,189,195,166,214,184,208,19
5,211,179,178,193,196,222 1860    DATA 179,218,197, 181,188,195,184,192,222,187,178
```

★このフログラムリストは、NEC PC-8001・PC-8801/N BASIC MODEで使用可能です。

富士フィルムフロッピーディスク〈FDシリーズ/MDシリーズ〉の登場以来すでに1年。いま、この両シリーズの真価が大きくクローズアップ。とくに、独自の技術が生んだ「RDバインダーシステム」による比類のない性能が高く評価され、未来に挑戦する先進的な「信頼のメディア」として、確固たる地位を築いています。●連続走行1,000万パス以上の「高耐久性」●高温・高湿、低温・高湿、低温・低湿の過酷な環境条件に耐える「高耐候性」●全数・全トラックのサーティファイにより、初期エラーの全くない「高均質性」
【品種】〈FD/MDシリーズ〉8インチタイプ12種類、5インチタイプ3種類。

■クイズ・プログラムに"挑戦"！ 上のフロッピーディスクに書かれたプログラムをあなたのパソコンに打ち込み、正しい答えを見つけてください。●問題：最後に画面に表示される英文字は何でしょうか。●抽選で正解者10名様に特製のFDフォルダー(MD2D 2枚入)を進呈。●官製ハガキに①解答②氏名③住所④年齢⑤性別⑥電話番号⑦購読パソコン誌名⑧使用パソコン機種名⑨パソコン経験年数をご記入の上、下記へお送りください。締切りは6月15日(当日消印有効)。●応募先：富士写真フイルム株式会社 磁気材料営業部FD部マイコンベーシック係。



信頼のメディア

FUJI FILM FLOPPY DISK

富士写真フイルム株式会社 磁気材料営業部FD部
東京都港区西麻布2-26-30 〒106 TEL.(03)406-2327
★お問い合わせ・資料請求は、上記までどうぞ。

TOSHIBA



16ビットの最高峰。先進のパソピア16 新発売。

このクラス最初 MS-DOS V2.0

マイクロソフト社製MS-DOS V2.0に独自の漢字機能を世界で初めて持たせ、カナ漢字変換入力機能も備えました。

このクラス最高 カラーグラフィック機能

パソピア16は最大512Kバイトのグラフィックメモリまで拡張できます。640×500ドットで、1画面に256色より任意の16色指定や画面の色を瞬時に変える「カラーパレット機能」など、このクラスで最高のカラーグラフィック機能を実現しました。8色表示の場合、640×500ドットで2画面、640×400ドットで4画面の「マルチ画面」が使えます。

このクラス最大 実装メモリ容量

●**主メモリ**…このクラス最大の192Kバイト主メモリを標準実装。さらに512Kバイトまで拡張でき、パリティチェック機能により、いちだんと信頼性が向上しました。●**記憶容量**…本体内に内蔵された薄形両面倍密倍トラックの5インチフロッピーディスクは、このクラス最大640Kバイト/台の記憶容量を誇っています。

《東芝パソコンサロン》
全国に着々と広がる東芝パソコンサロンで、「パソピア」をお試しください。

- 東芝パソコンサロン・札幌 TEL(011)221-5023
- 東芝パソコンサロン・仙台 TEL(0222)75-2203
- 東芝パソコンサロン・大宮 TEL(0486)51-1100
- 東芝パソコンサロン・秋葉原 TEL(03)255-0901
- 東芝パソコンサロン・銀座 TEL(03)574-0941
- 東芝パソコンサロン・渋谷 TEL(03)499-5571
- 東芝パソコンサロン・名古屋 TEL(052)202-1048
- 東芝パソコンサロン・大阪 TEL(06)344-0765
- 東芝パソコンサロン・広島 TEL(082)249-6762
- 東芝パソコンサロン・福岡 TEL(092)711-1915
- 東芝パソピア富山 TEL(0764)91-2877



- MS-DOS実行下で、FORTRAN、COBOL、PASCAL、コンパイラBASICが使用可能。
- 1画面上に1,000字もの漢字を鮮明表示。
- 24ピンから9ピンまで、用途に応じて選べるプリンタ4機種。
- セパレートタイプのキーボードと角度調整のできるディスプレイで、使いやすさ徹底追求。
- 基本ソフトは、MS-DOSとT-BASIC16を採用。

※MS-DOSは、マイクロソフト社の登録商標です。

東芝パーソナルコンピュータ
PASOPIA16

PA7020 **398,000円**
(メモリ192KB、ミニFDD×1台、漢字ROM、MS-DOS標準装備)
●ファインカラーディスプレイ PA7162……178,000円(640×500ドット、14インチCRT)●漢字プリンタI PA7260……198,000円(18ピン、80桁)●増設5インチフロッピーディスク ユニット PA7206………128,000円(640KB)●拡張メモリチップ PA7101……20,000円(64KB)●T-BASIC16 PA7530……20,000円

資料請求券
パソピア
BAマガ

●お問い合わせ、資料ご希望の方は
〒105 東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気(株)
OA機器事業部☎(03)507-6758・6759(ダイヤルイン)

エネルギーとエレクトロニクス
先端技術をオフィスに…E&Eの東芝

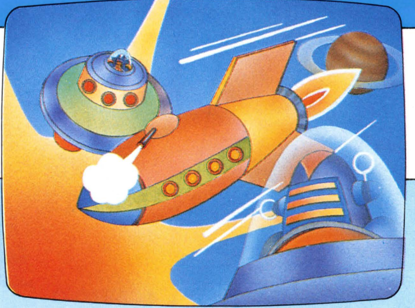
Hudson soft

人気急上昇

FM-7用特選

最新版ゲームソフト

アタックUFO



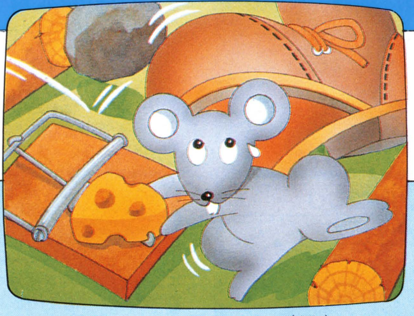
ＬＡ－1027　言語Ｍ　￥3,200
飛んでくるＵＦＯをレーザー光線で破壊せよ

酒泥棒



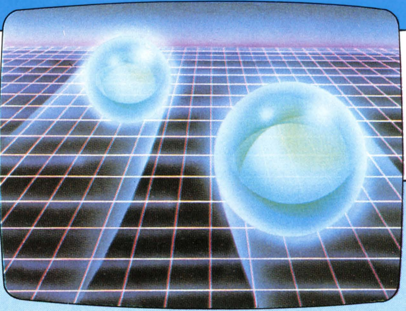
ＬＡ－1028　言語Ｍ　(予)￥3,200
酒泥棒をつかまえよう。

ぐしゃ



ＬＡ－1029　言語Ｍ　(予)￥3,200
好物のチーズをうまくとって逃げるのだ

キャノンボール



ＬＡ－1030　言語Ｍ　(予)￥3,800
増えるボールの親玉をキャノンでやっつけろ

ピラミッドアドベンチャー



ＬＡ－1031　言語Ｍ　(予)￥3,800
ピラミッドから宝物を持ち出せ！

ＦＭ－７

タイトル名	SERIAL	言語	PRICE
損益分岐点分析	ＬＡ-3014	BASIC	￥3,200
内容：経営戦略に損益分岐図表を活用して下さい。			
財務分析	ＬＡ-3015	BASIC	￥3,500
内容：比較貸借対照表、比較損居計算書及び各種比率の計算			
マトリックス分析	ＬＡ-3016	BASIC	￥3,500
内容：商品別売上、担当者別など２項目を集計しABC分析表を作成します			
ローン計算	ＬＡ-3017	BASIC	￥3,200
内容：元金均等、元利均等、オドオン方式など利息の計算はこれでO・K！			
給与計算	ＬＡ-3018	BASIC	￥3,500
内容：約150人の給与明細から金種計算までO・K！			

※言語のＭはマシン語、ＢはBASICです。

※最新ソフトカタログをご希望の方はX1, MZ-700, FM-7, MZ-2000, PC-8001mkIIの機種を明記の上ハドソン東京まで〒60円を添えて、お申し込み下さい。
※通信販売はソフト名、SERIAL No.を明記の上送料〒300円を添えて、お近くのハドソンB-6係までお送り下さい。
（尚、￥10,000以上お買上げの方は送料無料です。）※NO表示のGはグラフィックRAMが必要です

ますます熱中

Hudson soft

PC-8001mK II 用特選

最新版ゲームソフト



スーパーゴルフ

ＹＢ－1001　言語Ｂ　￥3,800

全18ホール本格的ゴルフシミュレーション

夢のプロ野球



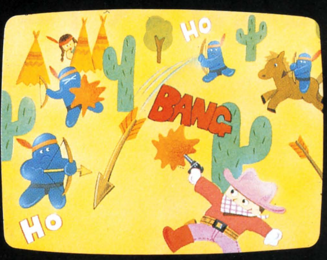
巨人ＶＳ西武、夢のカードが実現！

PC8001 8801 共用

ＹＢ－1003　言語Ｂ　￥3,200

ガンマン

君は西部のプロガンマン



ＹＢ－1004　言語Ｍ　￥3,800

あなたは名カメラマン

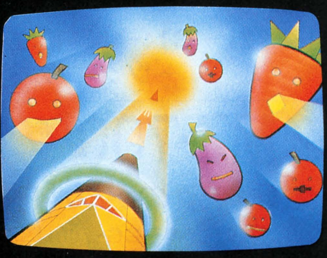


森の動物写真を撮りましょう

ＹＢ－1005　言語Ｍ　￥3,200

ベジタブルクラッシュ

にんじん君、なす君、リンゴ君が登場！



ＹＢ－1007　言語Ｍ　￥3,800

DATA BACE



すべての情報ファイルはこれでＯ・Ｋ！

ＹＢ－3100　言語Ｍ　￥3,800

爆弾男

風船オバケをやっつけろ！



ＹＢ－1003　言語Ｍ　￥3,200

あらゆるメディアに人間性を

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

お勧め入門機組み合わせセット

シャープ MZ-700 組み合わせシリーズ



CMT-140R
標準価格￥67,800
サンヨー製14型中解像度RGBカラーモニターTV くっきり鮮明な画像を再現します。

MZ-731 ￥128,000
MZ-721 ￥89,800(プリンター別売タイプ)

Aセット MZ-721(￥89,800)＋JOY-700(￥5,800)＋ツクモサービスソフト10本(￥25,000)
＝￥120,600➡￥89,800

Bセット MZ-721＋三洋 CMT-140R(￥67,800 接続ケーブル￥1,800)＋JOY-700＋ツクモサービスソフト5本(￥12,500)
＝￥177,700➡￥128,000

Cセット MZ-721＋ニデコム NH-12D9(￥99,800 接続ケーブル付)＋JOY-700＋ツクモサービスソフト5本
＝￥207,900➡￥162,000

各セット送料￥2,000



ツクモオリジナル
ジョイスティック
JOY-700 ￥5,800



ツクモサービスソフト5本
￥12,500

TVも気になる…マイコンも気になる…欲張り派の君へ



日立 C14-452 ￥79,800

今月のスペシャルセット

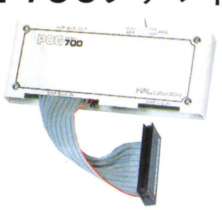
日立 14インチ2WAYモニターTV＋MZ-700組み合わせセット

主な仕様
- ○TVとモニターの切換えは前面でワンタッチ
- ○RGB入力端子付
- ○画面位置調節ツマミ付
- ○40×25文字(1000文字)表示可能
- ○スモークドフィルター付
- ○モニターTVとして使用でも、TVの音声のみはモニター出来ます。

欲張りセット MZ-721＋C14-452(日立モニターTV￥79,800 接続ケーブル￥1,800)＋JOY-700＋ツクモサービスソフト10本＝￥202,200➡￥135,000送料￥2,000

負けるな!! MZ-700「グラフィック機能」＋「サウンド機能」

MZ-700ファン待望のメカ「PCG-700」￥29,800で遂に登場!!

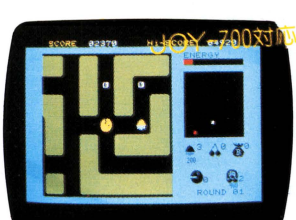


HAL研究所製 PCG-700 ￥29,800

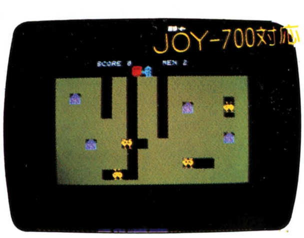
- ●PCG-700は"Programable Character Generator"の略称でMZ-700が持っているキャラクターを自由に作り変える事が出来る画期的な周辺機器です。
- ●最大256種類のキャラクターが定義出来ます。
- ●再定義により、無数の文字が表現可能です。
- ●MZ-700のメモリーは使用しません。
- ●PCGのON/OFFは基板上のスイッチ又は、プログラムで行ないます。
- ●PCG-700は、バスタイプですのでCPUを取りはずす必要はありません。



スペースラリーZ ￥3,000送料￥300



メイズパックマン ￥3,000送料￥300



ディグダイバー ￥3,000送料￥300

その他
○パックマン(JOY-700対応)
￥3,000送料￥300

今、入手のチャンス!! **PCG-700組み合わせシリーズ** PCG-700＋ツクモサービスソフト3本＝￥38,800➡￥29,800送料￥1,200

あなたのオリジナルな組み合わせでも超特価!!

クレジットでもOKです（通信販売御利用の方は、荷作送料￥2,000加算して下さい）

NEC PC-8001MKII組み合わせシリーズ



¥123,000

Aセット PC-8001MKII＋家庭TV用アダプター＋専用テープレコーダー PC-6082＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥171,300➡特価￥133,000

Bセット PC-8001MKII＋CMT-140R＋接続ケーブル＋専用テープレコーダー PC-6082＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥227,400➡特価￥167,000

Cセット PC-8001MKII＋NH-12D9＋専用テープレコーダー PC-6082＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥257,600➡特価￥201,000

Dセット PC-8001MKII＋CMT-140M＋接続ケーブル＋専用テープレコーダー PC-6082＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥289,400➡特価￥203,000

富士通 FM-7組み合わせシリーズ



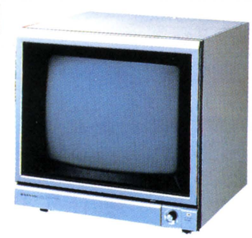
¥126,000（簡易言語ソフト付）

Aセット FM-7＋家庭TV用アダプター＋専用テープレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥167,300➡特価￥129,000

Bセット FM-7＋CMT-140R＋接続ケーブル＋専用テープレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥223,400➡特価￥163,000

Cセット FM-7＋NH-12D9＋専用テープレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥253,600➡特価￥197,000

Dセット FM-7＋CMT-140M＋接続ケーブル＋専用テープレコーダー＋ツクモサービスソフト5本＝定価￥285,400➡特価￥198,000

1


2


3


1 三洋 14インチ中解像度カラーモニターTV CMT-140R
標準価格￥67,800（接続ケーブル別売￥1,800）

2 ニデコム 12インチ高解像度カラーモニターTV NH-12D9
標準価格￥99,800（RGBケーブル付）

3 三洋 14インチ高精細度カラーモニターTV CMT-140M
標準価格￥129,800（接続ケーブル別売￥1,800）

各社ディスクウルトラ・スーパー・特価セール

チャンス

NEC PC8000シリーズ対応

東京電子科学機材 LFD-550PC

定価￥148,000



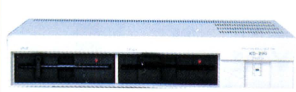
PC-8800コース
LFD-550PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー➡￥148,000

PC-8001コース
LFD-550PC＋秀和製マルチカード＋生ディスケット10枚＋システムディスケット➡￥173,000
マルチカードをPC-8033にした場合➡￥148,000

PC-8001MK-IIコース
LFD-550PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー➡￥148,000

工人舎 KD-290PC

定価￥148,000



PC-8800コース
KD-290PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー➡￥148,000

PC-8001コース
KD-290PC＋秀和製マルチカード＋生ディスケット10枚＋システムディスケット➡￥173,000
マルチカードをPC-8033にした場合➡￥148,000

PC-8001MK-IIコース
KD-290PC＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー➡￥148,000

エプソン TF-20

定価￥166,000



PC-8800コース
TF-20＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー➡￥166,000

PC-8001コース
TF-20＋秀和製マルチカード＋生ディスケット10枚＋システムディスケット➡￥186,000
マルチカードをPC-8033にした場合➡お問い合わせ下さい。

PC-8001MK-IIコース
TF-20＋接続ケーブル＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＋PCマシン語ローダー➡￥166,000

富士通 FM-7対応

工人舎 KD-290/FM

定価￥148,000

KD-290/FM＋コントローラー＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＝￥152,000

エプソン TF-20

定価￥163,000

TF-20＋コントローラー＋生ディスケット10枚＋システムディスケット＝￥163,000

通販荷作送料 各￥2,000

御注文の際は、御注文になりたい商品名を御記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 №894047

即決クレジット
ツクモ全国クレジットOK!!

★現金特別価格で各種クレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
★60回払いまで出来ます。但、1回の支払い額は3,000円以上。
★その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
★印かん、身分証明書（免許証など）、学生の方および未成年者は、ご両親の保証が必要です。
★各種クレジットカード取扱い。日本信販、JCB、DC、UC、VISA

■通信販売は 〒101 東京都神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ マイコンBM係へ

ツクモ
九十九電機株式会社

ニューセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1-16-10 ☎03（251）0986〜8
名古屋店3F 〒460 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンター・アメ横ビル内 ☎052（263）1681
5号店 〒101 東京都千代田区外神田3-1-14 ☎03（251）0531〜2
7号店 〒101 東京都千代田区外神田1-9-9 ☎03（253）4199
札幌店 〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1 ☎011（241）2299

通信販売の場合はお電話番号も必ず御記入下さいませ。 ■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日

株日本ソフト&ハード社 Computer11 8ビット比較フェアー 5月15日〜5月31日 HOBBY

頭金なしの長期クレジットで 超特価!! 今がチャンス

上野駅前11号店 5/20(金) オープン!! ☎03(833)0341(代)



シャープ MZ-731

定価 ¥128,000
超特価・価格相談


神戸三宮9号店

シャープ MZ-711

カラー対応 ¥79,800 (カラーRF付 テレビ直結可) 価格相談

頭金0円 月々3,900円×24回　頭金0円 月々3,200円×30回

Ⓐ MZ700＋データーレコーダ＋カラープリンタ (MZ731) ¥128,000 (ソフト3種付)
頭金0円 月々3,000円×24回 ㊡2万×4回
頭金0円 月々4,400円×36回 ㊡0万×0回

Ⓑ MZ700＋データレコーダ＋カラープリンタ＋高解カラー2,000字モニタ(ソフト3種付)
定価 ¥228,000 特価 ¥188,000
頭金0円 月々4,300円×24回 ㊡3万×4回

シャープ MZ-2000

MZ2000＋ソフト10種 ¥218,000 価格相談

頭金0円 月々4,100円×24回 ㊡4万×4回　頭金0円 月々4,200円×36回 ㊡2万×6回

SHARP パソコンテレビ X1



定価 ¥155,000
カラーテレビ付モニター ¥113,000
システム価格 ¥268,000 (ソフト大サービス) 価格相談
頭金0円 月々9,300円×36回
頭金0円 月々7,400円×48回 価格相談
頭金0円 月々4,300円×36回 ㊡3万×6回

新ソフト紹介 ビジネス用簡易言語ソフト
MZ2000・MZ80B用(ディスク版)
今までにない本格的なノンプログラムソフト
データーベース ¥29,800

apple II J-PLUS　APPLEソフト大量入荷



カラーモニタプレゼント　激安　17%引

Ⓐ J-PLUS＋カラーモニタ付
定価 ¥422,800 → 大特価 ¥358,000
頭金0円 月々5,800円×36回 ㊡4万・6回
頭金0円 月々4,900円×48回 ㊡3万・8回

Ⓑ フロッピー(I F付)のみ (ディスケット10枚)
定価 ¥199,000 → ¥173,000
頭金0円 月々4,300円×36回 ㊡1万・6回
頭金0円 月々3,500円×24回 ㊡3万・4回

新登場 APPLE IIe … ¥378,000 ●キーボードが完全
64KB RAM (128KB増設可) アスキー80文字OK!!

ソハコム SOHACOM RGBカラーモニタ



大特売

Ⓐ PC9801対応(4,000文字)
PC8801対応(640×400)
シャープ(ケーブルサービス付) ¥155,000
頭金0円 月々3,100円×24回 ㊡3万×4回　頭金0円 月々4,000円×36回 ㊡1万×6回,

Ⓑ 高解像カラー(640×200) ¥99,800
シャープ(12インチケーブル付2,000文字)
頭金0円 月々3,400円×36回 ㊡　頭金0円 月々3,200円×24回 ㊡1万×4回

Ⓒ 新高解カラー(2,000文字)超特価 ¥69,800 (ケーブルサービス)
グラフィック・漢字対応OK!!

Ⓓ オレンジモニタ(2,000文字) ¥23,800 (ケーブルサービス)

Ⓔ グリーンモニタ(2,000文字) ¥24,800 (ケーブルサービス)

新登場 CASIO FP1100



激安目玉品

Ⓐ FP-1100 ¥38,200引
定価 ¥128,000 27%引
ウルトラ 特別価格 ¥89,800
ソフト5本付

Ⓑ FP-1100＋新高解カラー＋ソフト5本 定価 ¥263,000
¥100,000引
ウルトラ 特別価格 ¥163,000
頭金0円 月々3,000円×24回 ㊡3万×4回
頭金0円 月々4,000円×36回 ㊡1万×6回

Ⓒ FP1100＋高解像シャープカラー ¥227,800
激安
ウルトラ 特別価格 ¥197,800 ソフト5本サービス
頭金0円 月々5,400円×48回 ㊡　頭金0円 月々3,500円×36回 ㊡2万×6回

EPSON TF-20フロッピー



両面倍密(2W)
560KB〜640KB
¥142,000
15%引　15%引　大特価



Ⓐ PC8801対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション ¥24,000＝特価 ¥142,000
(PC8001対応可)頭金0円 月々3,200円×36回 ㊡1万×6回

Ⓑ MICRO-8対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション ¥21,000＝特価 ¥139,000
頭金0円 月々3,100円×36回 ㊡1万×6回 ㊞0円 月々3,800円×48回

Ⓒ MZ80対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション ¥38,000＝特価 ¥153,000
頭金0円 月々3,600円×36回 ㊡1万×6回 ㊞0円 月々4,200円×48回

●大容量ディスクユニットLFD550シリーズ(exa) 価格相談

LFD-550PC(PC-8001 8801用)…… ¥148,000　LFD-550FM(FM7/8用)…… ¥148,000
LFD-550(汎用・増設用)…… ¥128,000　LFD-550MZ(MZ80B 2000用)…… ¥128,000

EPSONプリンター大特価セール!!

プリンタ用紙サービス

Ⓐ 超低価格プリンターRP-80 新発売 ¥89,000
頭金0円 月々2,700円×24回 ㊡1万×4回



激安

Ⓑ 低価格高速プリンターFP-80標準機(F101)
新発売 ¥149,800
頭金0円 月々3,500円×36回 ㊡1万×6回
●FP-80(PC8001用) ¥152,800
●FP-80(PC8801/9801用) ¥153,800

Ⓒ MP80K漢字用 ¥189,000 プリンタ用紙1,000枚付
¥151,200 頭金0円 月々4,200円×24回 ㊡2万×4回

●GPシリーズ大特価セール中!

新製品 SHARPカラープリンター 10インチ巾8色 ¥228,000

エプソン標準プリンターが漢字プリンターに変身!!
¥4,800 (テープ版) ¥6,800 (ディスク版) 新漢字ワープロソフト

イレブン新商品情報

●GPドットカラープリンターGP-700…… ¥99,800
●GP漢字プリンターGP-550E…… ¥119,800
●日立マークV…… ¥118,000
●SMD 漢字プリンター SX-85K・SX-85X2…… ¥188,000
●MP-80・RP-80・FP-80プリンターが漢字プリンターに変身!!
「the FM漢字(FM-7/8用)」
「the PC漢字(PC8801用)」
…… ¥4,800〈テープ版〉
…… ¥6,800〈ディスク版〉
●誰にでもわかるマシン語GAMEの作り方…… ¥2,800
●FM-7/8用マシン語GAMEの作り方…… ¥2,800
●多重マトリックスデータベース「マルチマット27」(MZ用) ¥29,800
●ダスト・カバー(マークII用・FM-7用)…… ¥1,200
●ダスト・カバー(ディスクTF-20用)…… ¥800
●ダスト・カバー(12インチカラーモニタD9用)…… ¥1,000

新製品展示セール

●日立マークV ¥118,000
●exa・LFD550シリーズ 新発売

資料請求券 ホビー6

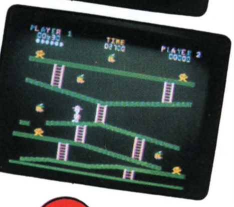
株日本ソフト&ハード社は教育・開発・出版・卸・小売・通販のパソコン総合企業です。
〒171 東京都豊島区高田3-11-14 藤間ビル ☎03(232)0541(代)

全国に直営ショップを展開中!!
1号店 高田馬場 / 2号店 P&P / 3号店 名古屋駅前 / 4号店 横浜西口 / 5号店 池袋西口 / 6号店 大阪難波 / 7号店 新宿西口 / 8号店 新橋東口 / 9号店 神戸三宮 / 10号店 梅田 / 11号店 上野駅前

マイコンショウ'83
5/25〜28
東京流通センター展示場

買って安心、後々サポートの
コンピュータイレブン
全国送料無料保険付

大阪ニュー梅田10号店 近鉄堂島ビル オープン!! ☎06(346)1552(代)

イレブン「プログラムコンテスト」実施中
賞金総額210万円
(特別賞100万円)
●アイデア性のあるゲームソフト・教育ソフト・ビジネスソフト、何でもOK.!!
(締切/第3回5月20日・第4回6月20日)
◎特別賞/100万円 ◎一等賞/50万円
◎二等賞/30万円 ◎三等賞/15万円
◎四等賞/5万円 ◎五等賞/1万円
但し、すでに市販のソフト、版権が他人のソフト、現在交渉中のソフトは除きます。連絡先:イレブン開発室☎03(209)5233担当・大沢
「イレブンプログラムコンテスト」第1回〆切分の入選者2名。最終〆切6月20日です。ふるってご応募下さい。

新登場 富士通 FM-7
ダストカバー又はソフト7本サービス **¥126,000** 即納
組合せ特別価格には ソフト又はケーブルサービス
頭金0円 月々2,700円×36回 ボ1万×6回

超低価格のスーパーマイコン


即納
ソフト27種サービス!!

Ⓐ FM-7+グリーンモニタ+ソフト27種
定価¥~~183,200~~ 特価 **¥159,800**
頭金0円 月々3,900円×36回 ボ1万×6回
頭金0円 月々2,900円×24回 ボ2万×6回

Ⓑ FM-7+新高解カラー(2,000文字)+ソフト27種 定価¥~~236,000~~ 特価 **¥188,000**
頭金0円 月々4,800円×36回 ボ1万×6回
頭金0円 月々5,200円×48回 ボ

Ⓒ FM-7+シャープ高解カラー(640×200)+ソフト 27種 価格相談
定価¥~~256,000~~ 特価 **¥214,000**
頭金0円 月々4,100円×36回 ボ2万×6回

FUJITSU MICRO8

即納 激安
激安35%引 **¥168,000**
MICRO-8+漢字・非漢字SET
¥218,000+¥40,000=¥~~258,000~~
頭金0円 月々2,500円×36回 ボ2万×6回
頭金0円 月々3,000円×48回 ボ1万×8回
頭金0円 月々4,600円×48回
頭金0円 月々3,900円×60回
9万円引
MICRO-8+シャープ高解カラー(640×200)+漢字・非漢字+ソフト7種
¥~~381,800~~超特価 **¥278,000** 頭金0円 月々2,700円×48回 ボ3万×8回

即決クレジット
ボーナス一括〜60回
日本一安い金利
30%off

◎イレブン新製品展示セール!! 5/15〜6/15

◎国産8ビット比較フェアー 5/15〜5/31
日立マークV
FM-7
PC8001マークII
大特価

新登場 NEC PC-8001mkII **¥123,000** 即納
頭金0円 月々2,600円×36回 ボ1万×6回
※ソフト7種サービス又はダストカバーサービス
Ⓐ PC8001mkII+シャープ高解カラー(640×200)
ダストカバー又はソフト7種サービス
定価¥~~226,300~~ 超特価 **¥209,800**
頭金0円 月々10,400円×24回 頭金0円 月々5,800円×48回
頭金0円 月々7,300円×36回 頭金0円 月々4,900円×60回

NEC PC8801
Ⓐ PC8801+RFモジュレータ+ソフト27種付 特価 **¥228,000**
頭金0円 月々4,500円×36回 ボ2万×6回
Ⓑ PC8801+グリーンモニタ+ソフト27種付+レーダーコーダ 特価 **¥248,000**
頭金0円 月々8,900円×24回 ボ2万×4回 頭金0円 月々8,600円×36回
Ⓒ PC8801+新高解カラー(2,000文字)+ソフト27種付 定価¥~~331,500~~特価 **¥268,000**
Ⓓ PC8801+高解カラーシャープ(640×200)+ソフト27種付 定価¥~~349,800~~特価 **¥298,000**
Ⓔ PC8801+超高解カラーシャープ(640×400)+ソフト27種付 定価¥~~401,500~~特価 **¥368,000**

新発売 富士通 FM-11 <AD>特価 **¥458,000**
¥338,000+シャープ超高解カラー(640×400)
定価¥508,000 頭金0円 月々12,700円×48回 大反響
FM-11<EX> **¥398,000** 価格相談

日立 堂々新登場 "技術の日立"が自信をもって開発したマニアのためのパソコン
超性能パソコン(FM-7もびっくり!!)
FM-7・PC8001mkIIよりも安価で、性能バツグン!!
MARK5 ………新登場価格 **¥118,000!!**
★機能拡充+日立各機種周辺機器と接続+手頃な価格

イレブン全店同時開催 マークV FM-7 PC8001mkII 5月15日〜5月31日
3機種性能比較フェア!!

イレブン情報 店頭展示品・新中古品 大特売会〜50%

振込先
東京	三菱銀行高田馬場支店㊟4529956コンピュータ・イレブン
池袋	武蔵野銀行池袋支店㊟032433コンピュータ・イレブン池袋西口店
新宿	富士銀行新宿西口支店㊟1558871コンピュータ・イレブン新宿西口店
横浜	平和相互銀行横浜西口支店㊟0306345コンピュータ・イレブン横浜西口店
名古屋	東海銀行笹島支店㊟188805コンピュータ・イレブン名古屋店
難波	第一勧業銀行難波支店㊟1003952コンピュータ・イレブン大阪難波店
新橋	大和銀行新橋支店㊟6035336コンピュータ・イレブン新橋東口店
神戸	第一勧業銀行神戸三宮支店㊟1186059コンピュータ・イレブン神戸三宮店
新梅田	太陽神戸大阪駅前支店㊟3124146コンピュータ・イレブンニュー梅田店


ハロー通販
通販はパソコンプラザ
テレジット
東京 ☎03(209)5266(代)
名古屋 ☎052(451)7374(代)
大阪 ☎06(341)7324(代)

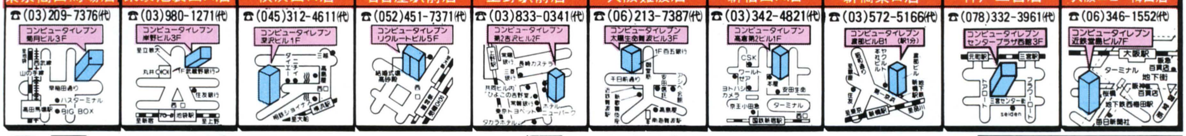
夏のボーナス一括払いOK!! 即決 1〜60回払い頭金なし低金利クレジット月々2,000円より

(10時〜7時営業) パソコンショップ Computer11
高田馬場駅前店/東京都新宿区高田馬場2-17-4 菊月ビル3F 〒160 ☎(03) 209-7376(代)

池袋西口店	東京都豊島区池袋2-13-1	岸野ビル3F	〒171	☎(03) 980-1271(代)
新宿西口店	東京都新宿区西新宿1-9-13	高倉第2ビル1F	〒160	☎(03) 342-4821(代)
新橋東口店	東京都港区東新橋1-1	渡部ビルB1	〒105	☎(03) 572-5166(代)
上野駅前店	東京都台東区東上野2-19-3	第2吉沢ビル2F	〒110	☎(03) 833-0341(代)
横浜西口店	横浜市西区南幸2-5-4	深沢ビル1F	〒220	☎(045) 312-4611(代)
名古屋駅前店	名古屋市中村区椿町1-16リクルート名古屋ビル5F		〒453	☎(052) 451-7371(代)
大阪難波店	大阪市南区難波2-1-2	太陽生命難波ビル3F	〒542	☎(06) 213-7387(代)
神戸三宮店	神戸市中央区三宮町2-1-5センタープラザ西館3F		〒650	☎(078) 332-3961(代)
大阪ニュー梅田店	大阪市北区堂島2-2-2	近鉄堂島ビル7F	〒530	☎(06) 346-1552(代)

官公庁・学校・企業の方には所定様式で迅速にお見積り致します。(4年・5年・6年の簡易即決リース有)

東京高田馬場店 ☎(03)209-7376(代) / 東京池袋西口店 ☎(03)980-1271(代) / 横浜西口店 ☎(045)312-4611(代) / 名古屋駅前店 ☎(052)451-7371(代) / 上野駅前店 ☎(03)833-0341(代) / 大阪難波店 ☎(06)213-7387(代) / 新宿西口店 ☎(03)342-4821(代) / 新橋東口店 ☎(03)572-5166(代) / 神戸三宮店 ☎(078)332-3961(代) / 大阪ニュー梅田店 ☎(06)346-1552(代)



振込先
東京	三菱銀行高田馬場支店㊟4529956コンピュータ・イレブン
池袋	武蔵野銀行池袋支店㊟032433コンピュータ・イレブン池袋西口店
新宿	富士銀行新宿西口支店㊟1558871コンピュータ・イレブン新宿西口店
上野	三井銀行上野支店㊟5076312コンピュータイレブン上野店
横浜	平和相互銀行横浜西口支店㊟0306345コンピュータ・イレブン横浜西口店
名古屋	東海銀行笹島支店㊟188805コンピュータ・イレブン名古屋店
難波	第一勧業銀行難波支店㊟1003952コンピュータ・イレブン大阪難波店
新橋	大和銀行新橋支店㊟6035336コンピュータ・イレブン新橋東口店
神戸	第一勧業銀行神戸三宮支店㊟1186059コンピュータ・イレブン神戸三宮店
新梅田	太陽神戸大阪駅前支店㊟3124146コンピュータ・イレブンニュー梅田店

クレジットカード OK!! VISA DC UC

イレブンフレンドショップ募集! / マイコンショップの方が☎電話1本で全メーカー商品(本体・周辺・ソフトその他)の仕入が出来るシステム「イレブンフレンドショップ」の加盟店を募集しております。店舗展示・宣伝拡販サポートも行います。お問い合せ☎03(985)6801 担当/高橋・平井

Computer11

EVENT

超高性能!! 定価 ¥118,000

新登場 日立 MARK5

簡易言語BM-CALC付

"技術の日立"が、自信をもって開発したマニアのためのパソコン。

上野駅前11号店オープン!!

5/20(金) 全店同時開催

オープン記念 超特価セール!

☎03(833)0341

上野駅前11号店



パソコンが11台当る!!

ジャンボ抽選会 (来店者全員)

全11店同時開催



★IG(Image Generater)機能がつきました。

IG機能は、画面に表示するキャラクタのビットパターンと表示色を1ドット単位で自由に定義できる機能です。高速の動画作成が実現でき、ゲーム用に最適です。●最大256種類のパターンを定義 ●IGで定義できるキャラクタは横8×縦8ドット(キャラクタコード表の文字1文字分の大きさ) ●キャラクタパターン記憶用メモリ(RAM)は光の3原色(緑・赤・青)の色要素ごとに3系列(プレーン)で構成。これらの3色を組み合わせることにより8色(黒を含む)の色を1ドットごとに変化できる。 ●IGRAMは、メモリマップに示すアドレスA000～A7FF2Kバイトに割当てられ、光の3原色をそれぞれ独立に記憶できるよう並列のプレーン(Gプレーン、Rプレーン、Bプレーン)から構成されている。 ●ノーマル表示モードでグラフィックパターン表示可能。

MARK5 (レベル3) 用 純製 カラーディスプレイ C14-2190 ¥108,000

新登場

機能 拡充 + 日立周辺機器と 接続 + ウルトラ 価格 + L-3 マークII ソフト互換

回イレブン各支店で、自由に試動してみよう!!

3機種性能比較フェア

5/15→5/31

全店同時開催

★技術説明・即売会 (金利なしクレジット祭り ボーナス一括、1～6回)

新登場 MARK5 BM-CALC付

ニュー梅田10号店もよろしく!!



富士通 FM-7 (¥126,000)

MARK5 (レベル3) 定価 ¥118,000

NEC PC-8001mkII (¥123,000)

新グラフィック機能で、スピードプレイ!!

★MARK5は高性能!!

■イメージジェネレータ機能装備(ゲーム創りがグンと面白くなる)

❶図形・記号・文字などのキャラクタパターンが256種まで自由に再現可。

❷640×200ドットグラフィックで8色のカラー表示を実現。

❸R.G.B.各ドット組合せで、カラフルで楽しいグラフィックキャラクタが描ける。

■画面が瞬時に切換えられるマルチページ機能

❶最大16ページ(40字モード)のマルチページ指定。

❷ページをめくるように瞬時に画面を切換、高速でカラフルな画面表示可。

■64KバイトRAM標準実装(128Kバイトまで拡張可)

❶標準で64Kバイト実装。

❷RAMカードを専用スロットに追加し、最大128Kバイトまで拡張可。

■プログラミング重視の8ビットCPU6809搭載

汎用性の高い16ビットレジスタ機能と実用的な命令体系で、複雑な処理内容もプログラミングの効率化により威力を発揮。

★MARK5は使いやすい

●快適なオペレーションを約速するステップスカルプチャー。

●ソフトタッチのパームレスト採用。エクセルコーティング加工で汚れも簡単に拭きとれる。

●見やすい角度に調整できるティルト台(オプション)。ディスプレイが前に4度、後に18度、左右50度(計100度)まで角度調整が可能。

★MARK5は発展自在(6スロットにカードを差し込むだけ)

●漢字ROMカード(オプション) ●P.S.G.カード(オプション)で、作曲、演奏、電子効果音などが作成。 ●16ビットカード(オプション)で、OSとしてMS-DOS、FORTRAN、COBOL、PASCALなどの高級言語へも対応していける。●レベル3マークIIとコンパチブル。

感熱プリンタMP-1020 ¥59,800

●感熱ドットシリアル方式、縦8×横9ドットマトリックス●文字種類:英・数・カナ・記号・ひらがな=218、グラフィック=66●印字速度:70字/秒●最大桁数:80桁、用紙:専用ロール紙(巾216mm×30m)



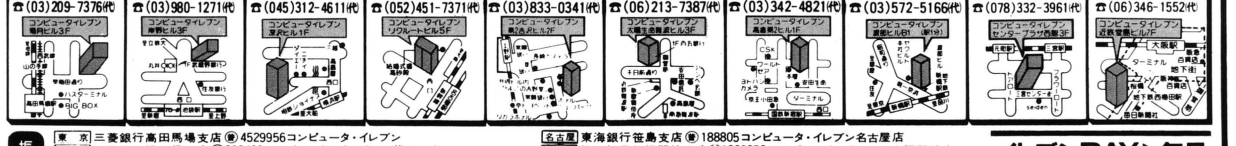
MP-1020 ¥59,800

10時～7時営業 パソコンショップ Computer11

高田馬場駅前店/東京都新宿区高田馬場2-17-4 菊月ビル3F 〒160 ☎(03) 209-7376代

池袋西口店	東京都豊島区池袋2-13-1	岸野ビル3F	〒171	☎(03) 980-1271代
新宿西口店	東京都新宿区西新宿1-9-13	高倉第2ビル1F	〒160	☎(03) 342-4821代
新橋東口店	東京都港区東新橋1-1	渡部ビルB1	〒105	☎(03) 572-5166代
上野駅前店	東京都台東区東上野2 19 3	第2吉沢ビル2F	〒110	☎(03) 833-0341代
横浜西口店	横浜市西区南幸2-5-4	深沢ビル1F	〒220	☎(045)312-4611代
名古屋駅前店	名古屋市中村区椿町1-16リクルート名古屋ビル5F		〒453	☎(052)451-7371代
大阪難波店	大阪市南区難波2-1-2	太陽生命難波ビル3F	〒542	☎(06) 213-7387代
神戸三宮店	神戸市中央区三宮町2-1-5センタープラザ西館3F		〒650	☎(078)332-3961代
大阪ニュー梅田店	大阪市北区堂島2-2-2	近鉄堂島ビル7F	〒530	☎(06) 346-1552代

東京高田馬場店	東京池袋西口店	横浜西口店	名古屋駅前店	上野駅前店	大阪難波店	新宿西口店	新橋東口店	神戸三宮店	大阪ニュー梅田店
☎(03)209-7376代	☎(03)980-1271代	☎(045)312-4611代	☎(052)451-7371代	☎(03)833-0341代	☎(06)213-7387代	☎(03)342-4821代	☎(03)572-5166代	☎(078)332-3961代	☎(06)346-1552代



振込先

東京	三菱銀行高田馬場支店 (普)4529956コンピュータ・イレブン
池袋	武蔵野銀行池袋支店 (普)032433コンピュータ・イレブン池袋西口店
新宿	富士銀行新宿西口支店 (普)1558871コンピュータ・イレブン新宿西口店
上野	三井銀行上野支店 (普)5076312コンピュータイレブン上野店
横浜	平和相互銀行横浜西口支店 (普)0306345コンピュータ・イレブン横浜西口店
名古屋	東海銀行笹島支店 (普)188805コンピュータ・イレブン名古屋店
難波	第一勧業銀行難波支店 (普)1003952コンピュータ・イレブン大阪難波店
新橋	大和銀行新橋支店 (普)6035336コンピュータ・イレブン新橋東口店
神戸	第一勧業銀行神戸三宮支店 (普)1186059コンピュータ・イレブン神戸三宮店
新梅田	太陽神戸大阪駅前支店 (普)3124146コンピュータ・イレブンニュー梅田店

イレブンDAY▶毎月 11・12・13日超特価日

◎官公庁・学校・企業の方には所定様式で迅速にお見積り致します。(3年・4年・5年の簡単即決リース有) ★頭金なしクレジット金利30%OFF祭り!!

㈱日本ソフト&ハード社は教育・開発・出版・卸・小売・通販のパソコン総合企業です。 〒171 東京都豊島区高田3-11-14 藤間ビル ☎03(232)0541代

資料請求券 日立 IB-6

TOMY



パソコンで過激なオモチャじゃ。

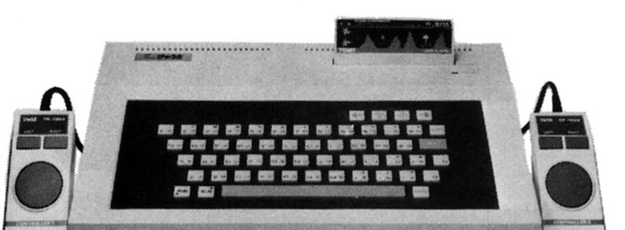
だから、ハチャメチャ進化中。

まずトップを切って5月に専用データレコーダが登場。これでロード・セーブは思いのままだ。さあ君がつくった絵やオリジナルゲームの傑作をオーディオカセットに保存しよう。ゲームで遊ぶ。絵を描く。ゲームを創る。グラフィックコンピュータ「ぴゅう太」。ばんばんシステムアップするから、期待してね。

TOMY　16BIT GRAPHIC COMPUTER

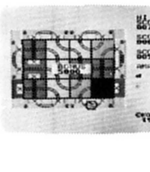
さらにシステムアップした

ぴゅう太

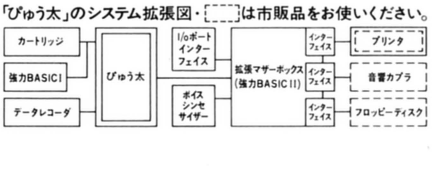


●本体 ●ジョイコントローラ2台 ●スイッチボックス ●RFケーブル
●オーディオカセット接続ケーブル ●オペレーションマニュアル　**59,800円**

■ゲームカートリッジの紹介　⑯ガッタンゴットン(写真右) ⑮ジャングラー ⑭プーヤン ⑬ミッキー・アスレチックランド ⑫ドンパン ⑪ミステリーゴールド ⑩トラフィックジャム ⑨ミッションアタック ⑧マリンアドベンチャー ⑦ナイトフライト ⑥スクランブル ⑤フロッガー ④タービン ③ザウルスランド ②モンスターイン ①ボンブマン　※⑯〜⑭は6月発売予定、⑬〜①は発売中。各4,800円。　■システム拡張をはじめぴゅう太に関するお問い合わせは、官製ハガキに雑誌名・何月何日号・住所・氏名・年令・職業を明記の上、〒124 東京都葛飾区立石7-9-10 ㈱トミーパソコン事業部まで。カタログをお送りします。



「ぴゅう太」のシステム拡張図・[破線枠]は市販品をお使いください。



Hudson soft

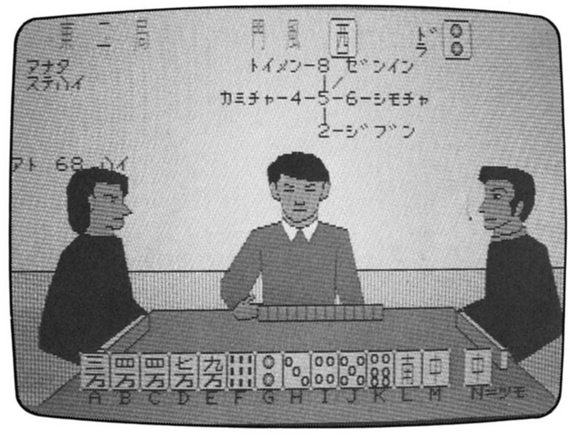
パソコンテレビ

最新版ゲームソフト

4人マージャン

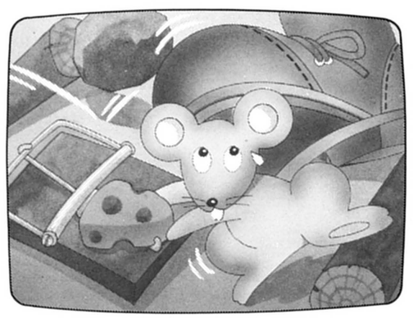
ついに本格的４人麻雀ゲームが登場しました。下家マコト君、対面ミキオ君、上家タケシ君というおなじみのメンバーと、東々まわしの半チャンでもやりましょうか。ただし二ハンしばり、流し満貫とカンはなしのハドソン・ルールです。もちろん３人の捨牌を見ることもＯＫ！　マージャン技術のレベルアップにどうぞ。

X-1047-G　言語Hu　　(予)¥4,800



ぐしゃ

逃げろや　にげろ！

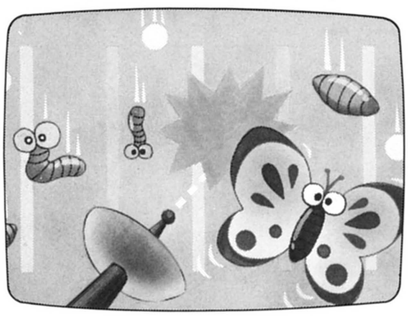


X-1042-G　言語M　¥3,200

好物のチーズをうまくとって逃げるのだ

ミスターバタフライ

落ちてくる前に撃て

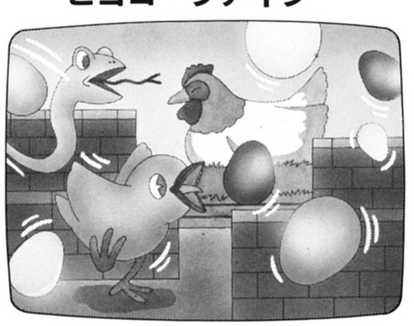


X-1043-G　言語M　¥3,800

あっ！蝶々が襲ってくるぞ

ヒヨコ・ファイター

かわいいってコワイ？



X-1044-G　言語M　¥3,200

ヒヨコになってタマゴを食べよう！

スクウェアーガーデン

敏感さで勝負だ



X-1045-G　言語M　¥3,800

魔の部屋は熾烈な闘技場だ

※最新ソフトカタログをご希望の方はX1, MZ-700, FM-7, MZ-2000, PC-8001mkIIの機種を明記の上ハドソン東京まで〒60円を添えて、お申し込み下さい。

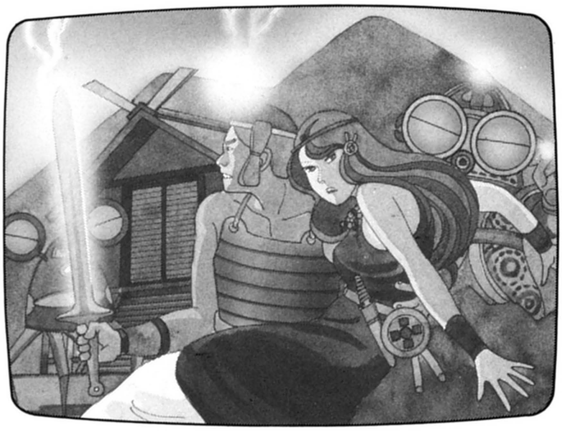
※通信販売はソフト名、SERIAL No.を明記の上送料〒300円を添えて、お近くのハドソンB-6係までお送り下さい（尚、￥10.000以上お買上げの方は送料無料です。）※NO表示のGはグラフィックRAMが必要です

X1用特選

Hudson soft

最新版ゲームソフト

スプリング・バク



昔、その背景に霊峰をもつ村があった。そして村には、山の上の神殿に幸せを運ぶ娘がいると信じられていた。その事を知った、勇敢な君は、その村へ行き、霊峰に登ることを決心した。しかし、すでに廃虚となった村や霊峰には、人を喰う恐しい巨大バクがいて、ただ1人として、山への進入をゆるさない。人喰いバクの群れをぬけて、無事に君は伝説の娘と出合うことが出来るか。　X-1041-G　言語M　¥3,800

ブーメラン・ハンティング

ねらいをさだめて



X-1046-G　言語M　(予)¥3,800

必殺ブーメランで獲物をとりましょう

野 球 拳

ヨヨイノヨイ!!

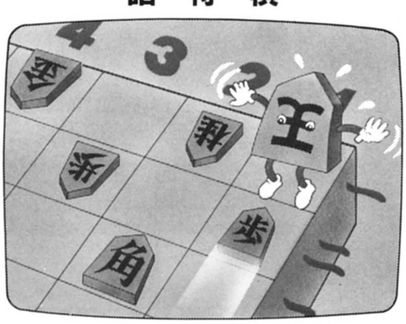


X-1048-G　言語Hu　(予)¥3,200

ちょっと色っぽいおなじみヨヨイノヨイ!!

詰 将 棋

う〜ん もう一歩!



X-1049-G　言語Hu　(予)¥4,800

これで君も将棋のプロになれるぞ

HUDSON NEWS

東京マイコンショー迫る
(5/25㊌〜28㊏)於:東京流通センター

ハドソンのすべてをお見せします。HuBASIC, HuDACS(あのコングラ)
そして約1000種類のゲームソフト。ハドソンのSE達が皆様をまっております。どんどん質問しちゃおう。

※HuBEC会員の方へ

会員証をもってきて下さいネ。ちょっぴりオモシロプレゼント用意してます。

会場：第3会場3-22でお待ちしております。

あらゆるメディアに人間性を
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

新連載：追いつき追いこせ

APPLEのスーパーソフト

川島 秀之



①タイトル画面。何とこのソフトは日本人のトニー鈴木さんが作ったものです。



②まずはレーダーをやっつけます。



③木のかげにあるレーダーをネラウのです



④爆弾発射



⑤ム・ヤッタか？

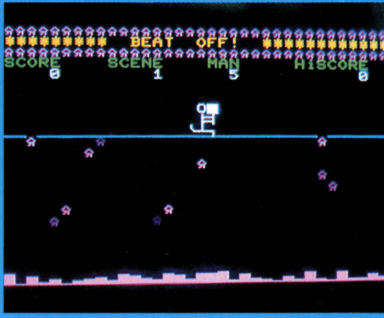
5月号のチョップ・リフターはどうでしたか。5年も前に発売された米国製のマイコンが、ここまでできるとは、みなさんも、びっくりしたことでしょう。今回はチョップ・リフターを作った同じ会社から発売されている「STAR BLAZER」(スターブレーザ)を、見せちゃおう。

このゲームは戦闘爆撃機スターブレーザーを上下左右に操って、下から出てくる目標物を爆撃するゲームです。1面目は、練習用で、まず、スターブレーザーの扱いになれてください。そして2面目は、戦車への爆撃ですが、なかなか当たらないでしょう。なお、時々現われる、赤いUFOからは、焼料と爆弾がパラシュートで送られてきますよ。

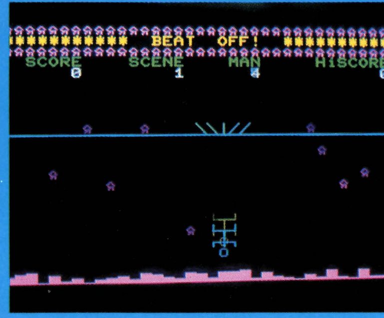
さて3面目は、風船バクダンの間を通りぬけながらICBMを爆撃です。

そして4面目は、また戦車ですが、なんと、自動追尾ミサイルを発射してきます。やっつけるこつは2面目のタンクと同じだぞ。

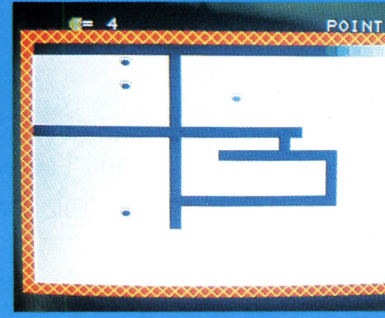
BM力作コーナ



BEAT OFF (PC-8001)



落下場面



クリーンマン(X 1)



⑥残念。タワーに接触して自爆だ！



⑦焼料補給開始



⑧もう少しだ！



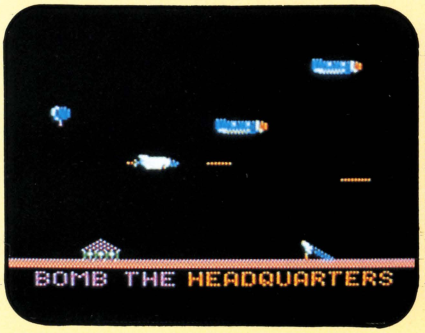
⑨場面は変わってタンクとの戦闘



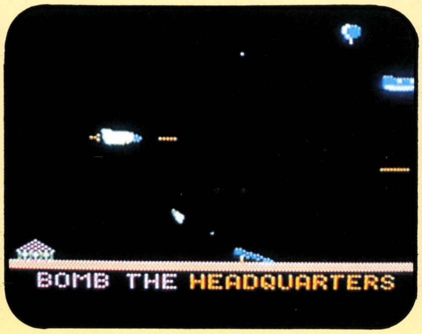
⑩ICBM面では風船バクダンもあらわれる



⑪タワーのとなりにあるのがICBM



⑫ヘッドクォーター場面。右下にあるカタパルトからミサイルがせまってくる。



⑬ヤバイ！ミサイル発射！



⑭エンディングの場面

そして、やっと5面目。目標は敵の本部を爆撃です。3面目の風船爆弾、4面目の自動追尾ミサイルが次から次へと、飛んできます。さあ、がんばろう。

少ないVRAMが、いかに高速か、みなさん、わかったでしょう。目先のきれいさよりも、スピードのほうが、ゲームには必要なのです。280×192しかないグラフィック、たったこれだけでも、このような絵は書けるのですから………………。

なお、5月号のチョップ・リフターにバグがありました。筆者の名前が、消えていたのです。

やい影、ぼくの名を消すな！

影：これは編のせいだぞ。

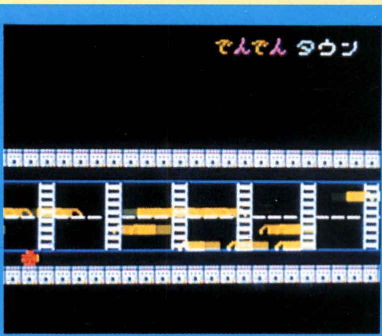
編：………スターブレーザーは、コンピュータラブ☎03－816－3902で見られるぞ。場所は湯島なので東京の人はみんなで見に行こう。秋葉から15分ぐらいだ。



SPACE PILOT（M5）



聖子ちゃんの秘密の花園（JR-200）



WELL COMEでんでんタウン（PC-8801）

BM力作コーナ

マイコンBASICマガジン 6月号目次

電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第２巻　第６号
昭和58年５月25日印刷
昭和58年６月１日発行
定価 300円

東京都品川区東五反田１－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
（大代表）振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画

パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦 その⑪

パソコンのサウンド機能大研究！

今月は津久井ひろし先生の登場です！

みなさんこんにちは。今回は，このコーナーを私，津久井ひろしが担当します。読者のみなさんから，よく質問を受けることに，パソコンで音をだしたり音楽をかなでる方法がよくわからないということがあります。機種によって，いろいろな音出し方法があって，迷うのもあたりまえですね。

そこで，ビバ！ミュージックはお休みして，特別企画のほうに登場してきたわけです。よろしく！

パソコンの音出し機能は大きく分けて三つある

現在までに発売されたパソコンの音出し機能，つまりミュージック機能などは大きく分けるとつぎのように３種類ほどあります。

①ＢＥＥＰ
②低周波発振器
③シンセサイザ

①はみなさんよくご存知のＢＥＥＰ（ビープ）音が出る機能で，ある一定の周波数の音をピー，ピーと発振するもので，95％以上のパソコンには内蔵されています。このＢＥＥＰ音はＣＰＵが「ＢＥＥＰを鳴らせ！」と判断すると一定時間ピーとなる機能です。このＢＥＥＰは一定の周波数でしか発振できないのが普通ですからＢＥＥＰで音楽やゲーム効果音を出すのにはたいへん難しく，苦労します。

しかし，やってやれないことはないのです。不十分ながら音楽演奏もできます。とにかく，ＢＥＥＰ音でいろいろなことをするのはソフトしだいということになりますね。

②の低周波発振器内蔵型は，①のＢＥＥＰ音を少し発展させたもので，ＢＡＳＩＣのソフトウエアで音程などをコントロールできるものです。一般に発振器というとバリオームなどを変化させて周波数を変えますが，パソコンの場合は少しちがって，ＯＮ↔ＯＦＦの繰り返しの速度を変えて音程の変化にさせているのです。なかには，ＢＥＥＰ回路をＯＮ↔ＯＦＦさせているのもあります。②のタイプは通常単音だけの音楽機能をもっています。

③のシンセサイザ内蔵型は，パソコン本体内に本格



的なマイコンシンセサイザが入ったものです。このシンセサイザは，PSG（＝Programable Sound Generater プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）といって，現在のパソコンに使われるシンセサイザとしては一番有名なものです。

シンセサイザというのですから，音楽演奏はもちろんゲームセンターなどででている音も作りだせることができ，たいへんすばらしいものです。

音楽演奏は②のタイプとはケタはずれにちがったもので，普通３音まで同時に演奏することができ，なおかついろいろな音色になります。３重奏までＯＫですからメロディの他に伴奏などもつけられます。また，ゲーム効果音もたいへん簡単にだせますから，ミサイルの発射音や，ばく発音などもリアルに作りだせます。

このようにパソコンの音出し機能は大きく分けて，三つあります。今のパソコンはほとんど三つのタイプのどれかに入ります。さあーはたしてキミのパソコンはどのタイプに入りますか？

BEEP音でも音楽演奏ができるゾ！

「あーあ。ボクのパソコンはＢＥＥＰ音しかでないから音楽演奏はダメか！　ガッカリ！」なんて思っている人がかなりいることと思います。でも，そんなにガッカリしないでください。実はＢＥＥＰ音しかでないパソコンもソフト，つまりプログラムしだいで音楽を演奏させることができるのです。

①のタイプはＢＥＥＰ回路をＯＮ↔ＯＦＦする，つまりＢＥＥＰ音を断続できるものもあるのです。このことをＢＡＳＩＣから行なえば，なんとか音楽演奏ができるのです。

今回はＮＥＣのＰＣ－8001（mkⅡ）を使ってそのプログラムをしてみました。ＰＣ－8001（mkⅡ）はＢＥＥＰ１で音を出し，ＢＥＥＰ０で音を止める機能を持っています。これを利用して，**リスト１**のように高速でＯＮ↔ＯＦＦさせてあげると音楽演奏ができます。**リスト１**では，サンプル的にドレミファソラシドときたない音で演奏します。ＢＥＥＰ１の数がふえると音が低くなります。また音の長さはFOR～NEXTのＰのパラメータをふやすと長くなります。

今回作ったサンプル・プログラムは，正確な音程は出てませんのでアシカラズ。ＢＥＥＰ１の数やＢＥＥＰ０の数を変化させてるともっとよくなるはずです。このプログラムは他の機種で移植可能なものもありますから研究してみてください。

```
100 '*****************************
110 '* MUSIC SAMPLE Prog.        *
120 '*     FOR PC-8001 & 8801    *
130 '*                           *
140 '*   BY BASIC MAGAZINE       *
150 '*****************************
200 '--- ﾄﾞ ---
210 FOR P=0 TO 50
220 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:B
EEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1
:BEEP 0
230 NEXT P
240 ' --- ﾚ ---
250 FOR P=0 TO 50
260 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:B
EEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0

270 NEXT P
280 ' --- ﾐ ---
290 FOR P=0 TO 50
300 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:B
EEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0
310 NEXT P
320 ' --- ﾌｧ ---
330 FOR P=0 TO 50
340 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:B
EEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0
350 NEXT P
360 ' --- ｿ ---
370 FOR P=0 TO 50
380 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:B
EEP 1:BEEP 1:BEEP 0
390 NEXT P
400 ' --- ﾗ ---
410 FOR P=0 TO 50
420 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:B
EEP 1:BEEP 0
430 NEXT P
440 ' --- ｼ ---
450 FOR P=0 TO 50
460 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:B
EEP 0
470 NEXT P
480 ' --- ﾄﾞ ---
490 FOR P=0 TO 50
500 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0
510 NEXT P
```

《リスト１》PC用のドレミファもどき音ソフト

BEEPで声も出ちゃうぞ！

このように，ＢＥＥＰ回路を高速でＯＮ↔ＯＦＦさせることによっていろいろな周波数がだせるわけです。これをうまく利用すれば，ゲーム効果音どころか人間の声も出すことができます。でも，人間の声をだすことはかなりの努力が必要です。まあ，なんといってもソフトウエアしだいというところですね。キミもがんばってピーというＢＥＥＰ音から「こんにちは！」なんて聞こえるようにしてみたらどうでしょうか？

シンセサイザは音楽万能！

さて，運よくシンセサイザ（ＰＳＧ）内蔵タイプのパソコンをもっていたら，キミは簡単にさまざまの音を出すことができます。なんたって，３ＶＯＩＣＥ（３音）を出せるのだから，プログラムしだいではＹＭＯ

もビックリするかもしれませんよ。このシンセサイザ（ＰＳＧ）は一般のシンセサイザと同じ働きをします。このため，あらゆる音を作りだすことができ，ピアノ，フルートなど楽器の音をはじめ，ゲーム効果音などプログラムしだいですばらしい音の世界を楽しむことができます。

現在，このＰＳＧを内蔵したパソコンは数機種しかないのがとても残念なのですが，インターフェースを作ってＰＳＧをつなぐこともできますし，どうしてもＰＳＧがほしいというときには，一部のメーカーからユニットとして発売されているものもありますから購入するとよいでしょう。

ドレミファソラシドにチャレンジ！

かたいお話しは抜きにして，まずはドレミファソラシドにチャレンジしてみましょう。

これから，現在主流になっているパソコンを例にとって実際にドレミファソラシドの1オクターブを演奏してみることにします。これを見れば，各パソコンの音楽機能や性能がわかりますし，他機種への移植や，他機種からの移植のときにたいへん役に立ってくれると思います。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
ベーシックマスターJr	—	●	—

Jr.にはMUSIC文がありますので，単音ですが，音楽演奏やゲーム効果音を簡単にだせます。
※ドやファはト，フにしてプログラムします。
※半音上げるときは＃，下げるときはＢをその音の前につけます。

MUSIC トレミフソラシUト

(ト＝ド，レ＝レ，ミ＝ミ，フ＝ファ，ソ＝ソ，ラ＝ラ，シ＝シ，ト＝ド)

※オクターブ上げるときUをつけて，下げるときにはＤをつけます。

※音の長さの指定は下のとおりです。

指定するコマンド	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
音の長さ	𝅘𝅥𝅰	𝅘𝅥𝅯	𝅘𝅥𝅯.	♪	♪.	♩	♩.	𝅗𝅥	𝅗𝅥.	𝅝

また，休符は上記のものにＲをつけます。たとえば，４分休符はP5Rになります。
※この他にQ0，Q1，Q2，Q3，Q4の５種の音色があり，テンポはT1～T7，音の大きさはV1－V5まであります。
※Ｍという移調機能もあります。Ｍソとするとト長調になります。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
ベーシックマスターレベルIII	●	—	—

LIIIには残念ながらBEEPしかありません。

ドレミの出しかたは今回特別に宮部征也くんに作ってもらったプログラムがあります（25ページ）から参考にしてください。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
FM-7	—	—	●

FM-7はPC-6001とまったく同じPSGを内蔵していますから，簡単にいろいろな音を出すことができます。また，音の出しかたはPC-6001とまったく同じ（コンパチ）です。

PLAY "CDEFGABo5C"

(C＝ド，D＝レ，E＝ミ，F＝ファ，G＝ソ，A＝ラ，B＝シ，C＝ド；o5＝1オクターブ上げる)

※FM-7の音楽機能をFM-8に移すにはBEEP機能を使うしかありません。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
FM-8	●	—	—

残念ながらBEEP機能しかありませんので，PC-8001みたいにします。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
FP-1100 & 1000	●	—	—

残念ながらBEEP機能しかありません。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
JR-100	●	—	—

JR-100もBEEP機能しかありませんが，やはり，くふうしだいで音楽演奏やゲーム効果音を出すことができます。

JR-100で，ドレミファソラシドを演奏する方法は25ページに載せておきました。他機種どうしの移植のときにも役立つでしょう。また，PC-8001のようなプログラムでもOKです。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
JR-200	—	●	—

JR-200は低周波発振器を内蔵していてBASICからはSOUNDという命令でコントロールできる。

```
10 SOUND             ←ド
20 SOUND             ←レ
30 SOUND             ←ミ
40 SOUND             ←ファ
50 SOUND             ←ソ
60 SOUND  880,       ←ラ
70 SOUND             ←シ
80 SOUND ~~~~, ~~~~  ←ド
```

音の高さの指定　音の長さの指定

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
M5(BASIC-G)	—	—	●

M5は，PC-6001やFM-7のように最大3音まで同時に音を出せます。音楽などの演奏のしかたはPC-6001やFM-7にたいへん似ていますがコンパチではありませんので注意が必要です。(90%は同じですから安心してください)

```
          レ    ファ   ラ         ド
PLAY "C D E F G A B o 6 C"
      ド   ミ   ソ   シ オクターブ指定
```

※PC-6001やFM-7の場合，電源ON後何もオクターブ指定しないとo4になっているのに対し，M5はo5になっているので注意してください。
※また，M5にはスタッカート指定のH命令がありH0〜H8まであります。(他への移植のときは無視します。)
※音の出かたを変えるm命令はありません。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
MZ-80B/2000	—	●	—

SP-5520

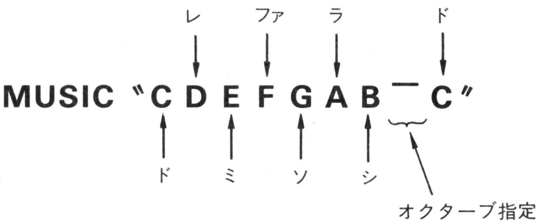
※MZ-80B，2000はMZ-80KII，1200，700とほぼ同じMUSIC文をもっています。移殖もたいへん簡単です。

```
           レ    ファ   ラ    ド
MUSIC "C D E F G A B + C"
       ド   シ   ソ   シ
                     オクターブ指定
```

※MZ-80KII，1200，700と同じように3オクターブの音程があり，高いほうのオクターブのときには＋，低いほうは－をつけます。
※あとはMZ-80KII，1200，700と同じです。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
MZ-80KⅡ/1200/700	—	●	—

MZシリーズには単音の発振器が内蔵されていますから，BASICからはMUSIC文で音を出すことができます。



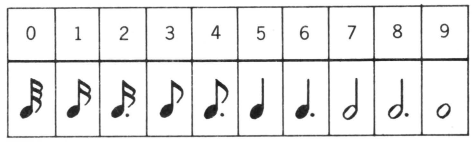
※３オクターブまでの音を出すことができ各音名の前に＿で下のオクターブ，‾で上のオクターブになります。

※また，テンポ指定は新にTEMPO文を実行させます。

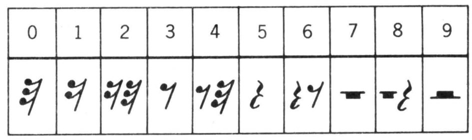
TEMPO 5

で，数字１～７であります。

※音の長さは，音名のうしろに下の数字をつければＯＫです。ドの８分音符ならＣ３です。



※休符はＲでＲ５とかＲ６などとします。休符の数字は０～９で下のようです。



これらの長さに関する数字はベーシックマスターJr.と同じです。

※半音上げるには♯を前につけます。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
パソピア	—	●	—

パソピアは，BASICからSOUNDという命令文で単音の音を出すことができます。



※上の文でドの音をだします。

※他の音は下の表の数字をSOUNDの，の前に代入します。音の長さは，0～65535で1/64秒の単位です。

音程＼オクターブ	1	2	3	4	5
ド	12	24	36	48	60
ド♯	13	25	37	49	61
レ	14	26	38	50	62
レ♯	15	27	39	51	63
ミ	16	28	40	52	64
ファ	17	29	41	53	65
ファ♯	18	30	42	54	66
ソ	19	31	43	55	67
ソ♯	20	32	44	56	68
ラ	21	33	45	57	69
ラ♯	22	34	46	58	70
シ	23	35	47	59	71

※オクターブ指定は必要ありません。24のドのオクターブ上が48ということになります。

※休符は音程を０にすればOKです。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
PC-8001(mkII)	●	—	—
PC-8801	●	—	—
PC-9801	●	—	—

一定の周波数のBEEP音を出すことができる。BEEP1で音を出し，BEEP0で音をとめる，またBEEPとすると一定時間音をだす。
音の高さを変えることはできないが，うまくプログラムすると，それらしい音を出すことができる。また，ゲーム効果音もなんとかだせる。

サンプルプログラム

```
10 For K=0 TO 50
20   BEEP1 : BEEP1 : BEEP1
30   BEEP0
40 NEXT K
```

※10のＫの範囲（パラメータ）を大きくすると音の長さが長くなる。
※20のＢＥＥＰ１の数をふやすと音の高さが低くなる。またＢＥＥＰ０の数を変化させてもよい。
※ドレミファソラシドの出しかたはSAMPLE Progを参考にしてください。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
PC-6001	—	—	●

PSGというシンセサイザを内蔵しているため音楽演奏はもちろんのこと，ゲーム・センターなどで使われるゲーム効果音も出せます。音楽演奏はなんと３音まで同時に出せるし，ノイズ音などもサウンド命令によってだせます。

※８分音符のミはE8, 16分音符ならE16とすると長さが指定できる。

```
PLAY "t120 o4 CDEFGABo5C"
```

テンポ指定（t120）　t32〜t255
オクターブ指定の０で（o4, o5）　1〜8まであります。

※音の高さは音名であるＣＤＥＦＧＡＢを使用します。
※Ｃ→ド，Ｄ→レ，Ｅ→ミ，……です。
※またＩというのがありますが，これは音の長さの指定です。
※各指定はなくてもエラーにはならない。
※半音上げるときには♯，下げるときには♭をつける。（＋，－でもよい）
※また，音色を指定するＳやｍもあります。
※詳しいことはベーマガのビバミュージックを参考にしてください。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
ぴゅう太	—	●	—

ぴゅう太はたいへん変わった音の機能をもっています。音程を変える機能がないのが残念です。

※なお，この音の命令を続けてプログラムすると正常に働きません。

オト　イチオン…………A
オト　ニオン……………B
オト　サンオン…………C
オト　シオン……………D

Ａのプログラムは「ピッ」という音をだします。
Ｂは「ブッ」という音です。
Ｃは「ピロン」です。
Ｄは「バーン」という音です。

機　種	BEEP	発振器	シンセサイザ
SMC-70	—	●	—

SMC-70は単音の発振器を内蔵しています。BASICからはPC-6001やFM-7によく似たPLAYを使いますが，単音しかでませんし，機能が若干異なりますから注意してください。

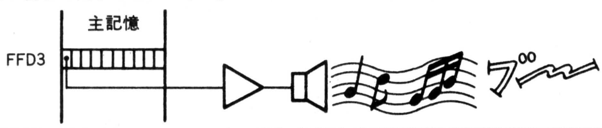
```
PLAY "CDEFGABo4C"
```

（C→ド，D→レ，E→ミ，F→ファ，G→ソ，A→ラ，B→シ，C→ド，o4→オクターブ指定）

※オクターブ指定はo1〜o5で，電源ＯＮ時の初期設定はo3になっています。
※休符はＰを使います。４分休符のときはＰ４，８分休符はＰ８などとします。
※テンポはT32〜T255，長さはＬ1〜L64です。

```
1 ' Music Routine  For   MB-6890     By M.M
2 ' INPUT もじ゛へんすうに おんちょう ,おんてい のじ゛ゅんに 2バ゛イト(2モジ゛) ず゛つ
3 ' OUTPUT  Sound
4 '
5 '
10 POKE &HFFD4,255
20 CLEAR 300,&H7FFF
30 DEFUSR=&H8000
40 FOR I=&H8000 TO &H802A
50 READ H$ : POKE I,VAL("&H"+H$)
60 NEXT I
70 DATA 1F,12,E6,A0,AE,A4,1F,12,3A,AF,EC,20,AE,A1,EC,A4
80 DATA 83,00,01,26,FB,63,EC,13,A6,EC,10,B7,FF,D3,30,1F
90 DATA 26,EC,31,22,10,AC,EC,04,2B,E2,39
100 ' MAIN
110 ML=100              : ' おんちょう
120 FOR MN=1 TO 8
130 READ MU             : ' おんてい
135 MS=65535/MU/100*ML  : ' じ゛っさいの おんちょう の けいさん
140 M$=    CHR$(MS¥256) : M$=M$+CHR$(MS MOD 256)
150 M$=M$+CHR$(MU¥256)  : M$=M$+CHR$(MU MOD 256)
160 M$=USR(M$)
170 NEXT MN
180 END
200 DATA 169,148,131,125,110,98,86,80
```

LⅢにはMUSIC文はないがアドレス$(FFD3)_{16}$番地の最上位ビットがアンプを通してスピーカーに接続されている。したがって$(FFD3)_{16}$の最上位ビットをON, OFF, ON, OFF してやれば，その速さに応じた音が出る。しかし，これをBASICでPOKE &HFFD3, 0：POKE &HFFD3, 255を繰返しても，BASICの実行速度がおそいため低い音が出ない。これを機械語でやれば高い音まで出すことができる。



参考プログラムは，行番号40～60で，行番号70～90のマシン語をメモリにかくのうし，行番号100以降で使用例を示してある。マシン語へのリンクは

DEF USR=&H8000

〜

M$= 音データ

M$=USR (M$)

〜

とする。

なお，このマシン語はリロケータブルである。

なお，データは文字変数(たとえばM$など)に，音長2バイト，音程2バイトの順に256バイト以内の文字列である。なお&H00～&H32は，キャラクタでは入らないのでCHR$(&H＊＊) で入れてやるとよい。

例　M$=CHR$(0)+CHR$(255)+CHR$(0)+"A"
　　とすると

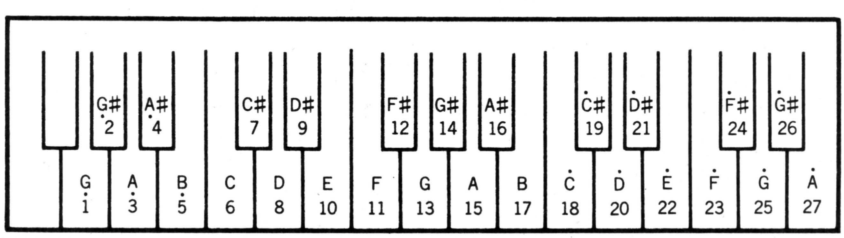
&H00FF，**&H0041**……となる。
音長　　音程

ベーシック・マスターＬⅢのミュージック機能

```
100 DIM A(27,2):POKE $C80B,$E0
110 RESTORE 910:FOR I=1 TO 27:READ A(I,2),A(1,1):NEXT I
120 FOR I=1 TO 10000
130 READ B,C
140 IF B=99 THEN 180
150 IF B=0 THEN GOSUB 190:NEXT I
160 POKE $C804,A(B,1):POKE $C805,A(B,2):GOSUB 200
170 NEXT I
180 POKE $C80B,0:END
190 POKE $C80B,0:GOSUB 200:POKE $C80B,$E0:RET
200 FOR W=1 TO 180*C:NEXT W:RET
900 REM FREQUENCY DATA
910 DATA 4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
920 DATA 2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
930 DATA 1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
1000 DATA 6,1,8,1,10,1,11,1,13,1,15,1,17,1,18,1,99,99
```

このプログラムを実行させると〝ドレミファソラシド〞と音階を出して実行を終ります。つぎにこのプログラムを利用してJR-100に音楽を演奏させる方法を述べます。

このプログラムでは音の高さ（または休符）と音の長さのデータで1つの音を出すようになっています。音の高さは下図を参照してください。鍵盤に書かれている数字がその音のデータです。ただし休符のデータは0とします。つぎに音(休符)の長さですが，これは曲の中で最も短い音符（休符）を1と指定します。(♪を1とした場合♩は2，♩は4となります。)



ＪＲ－100のミュージック・プログラム例。松下電器ＪＲ－100ユーザーズマニュアル 135ページより転載



今月は，何と北海道に行ってきた。北海道はなにしろ広い。面積は，九州と四国を合わせたよりも，東北六県を合わせたよりも大きい。〝根雪（ねゆき）〟といわれ，半年間は雪に閉ざされる地域が多いため，家の中でじっくり楽しむことは得意。札幌市ではじめてマイコンフェアが開かれたのは六年前の夏。ベーシックマガジンの兄貴分，月刊マイコンが生まれた年だから，マイコンの世界では〝飛んでる北海道〟だった。

現在，マイコン専門店，パソコンショップなどは約六十店。半分以上のショップはここ1，2年のうちにオープンした。特に，北の都・札幌の中心街には五百メートル四方に三十店ほどが集中し，店数だけでは〝ミニ秋葉原〟ともいわれる。中味は個性豊かな店が多く，なかなか楽しませてくれるのは，道内どこへ行っても同じ。オリジナルソフトの掘り出しものにも出会えそう。牧場の乳牛飼育管理プログラムといった北海道らしいソフトも顔を出す。ユニークで人なつっこい店員さんと親しくなると，何かいいことがありそうだ。

Shop MCC

▷**所在地**＝室蘭市中央町1丁目ぎんやデパート2F「原宿村」内
▷**代表者**＝藤田雄也
▷**開設**＝昭和58年2月
▷**電話番号**＝0143－24－6108
▷**定休日**＝第2，3木曜日
▷**営業時間**＝10:00～19:00

ハードはホビーを中心に展示中。小学生から大人まで自由に使えます。不要になったゲーム・ソフトなどの下取りも行なっています。

4月10日からパソコン教室も開講しており，初級・入門コース，中級コースの2コースを用意しています。


だれでも操作できる展示パソコン

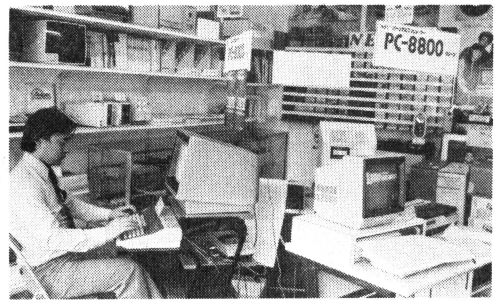

代表者の藤田さん

コンピュータ・プラザ・マイテック

▷**本店**＝室蘭市日の出町３丁目７番33号
▷**代表者**＝杉井博利
▷**開設**＝昭和56年７月
▷**電話番号**＝0143－43－7570
▷**定休日**＝第１，第３日曜日（７～８月ごろに中心街に移転計画中，その後は年中無休）
▷**営業時間**＝09:00～19:00
▷**担当**＝佐藤康三（店長）



パソコン大好き店長の佐藤さん



▶まるでマイコン・ルーム。マイテックの店内

胆振地区におけるマイコン教室の草分けで，今日までの受講生は200数十名です。

ショップ23.1m²，教室兼事務室26.4m²とこじんまりとした店がまえですが，パソコンが好きで，好きでどうしようもないという店長が親切でていねいに教えてくれます。

事務用プログラムの開発が主で，すでに市内では14～15か所の事業所で使われています。

「パソコンにオフコン並みの機能を要求されている方はぜひ気軽にご来店ください」と佐藤店長が待ってますよ。

★セールス・メモ

今回の特別企画に合わせて，本誌６月号持参者にはプレゼントが用意されています。また，本誌持参者でマイコン購入者にはダブルプレゼントがもらえるゾ。

室蘭オーディオハムセンター

▷**本店**＝室蘭市寿町３丁目２－９
▷**代表者**＝門脇道行
▷**開設**＝昭和54年８月
▷**電話番号**＝0134－44－6331
▷**定休日**＝日曜日，第４日曜日は営業
▷**営業時間**＝09:30～18:00
▷**担当**＝冨川秀美



◀パソコンやハム・マニヤの心をつかんでいる室蘭オーディオ・ハムセンターの門脇社長

室蘭市では唯一のハムとマイコンの専門店です。

各社のパソコン機種を常時展示，デモを行なっており，いつでもだれでもいじれます。また，ソフトウエアもビジネスからホビーまで豊富に取り揃え，常時デモを行なっています。とにかく気軽に立ち寄ってマイコンをハダで感じてみてください。

オフコンに関する情報についても気軽に相談してください。

★セールス・メモ

ハム仲間にはよく知られたお店。シャープＸ１，ＭＺシリーズ，ＮＥＣ ＰＣ－9801のほかＰＣシリーズ，富士通，エプソン，日立，カシオ，東芝など各社の機種を取り扱っているのは室蘭市で唯一。

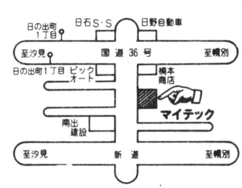
IC LAND ISHIDA

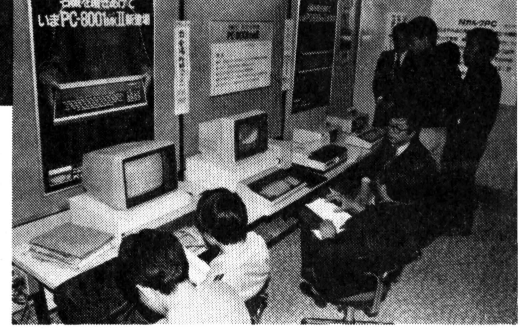
▷**本店**＝釧路市堀川町２の32
▷**代表者**＝石田　進
▷**開設**＝昭和53年11月
▷**電話番号**＝0154－25－6168
▷**営業時間**＝09:30～19:00
▷**定休日**＝なし
▷**担当**＝鍵谷和義，相馬　司

ＮＥＣ，シャープ，富士通，東芝など各社のメーカーの最新鋭機を展示し，お客さんに解放しています。

当店ではハード，ソフトの最新情報をすばやく提供し，最適なシステムの対応と，コストパーフォマンスをつねに担当者が提供することを心がけています。

担当者自身がパーソナルコンピュータを愛しているので，常々，お客さんの立場に立って応援しています。マイ





コンに興味のある人，疑問を抱いているなどどんなことでも当店はお手伝いします。（鍵谷，相馬）

★セールス・メモ

毎年，市民文化会館でマイコン博を開催し地元ファンに喜ばれていま～す。

▶市民文化会館で行なわれたマイコン博のようす

バグハウス札幌



▲石森店長

▷**本店**＝札幌市中央区南３条西４丁目　エイトビルＢ１
▷**代表者**＝小林英愛
▷**開設**＝昭和57年６月
▷**電話番号**＝011－221－7079
▷**営業時間**＝10：30～20：00
▷**定休日**＝なし
▷**担当**＝石森祐一（店長）

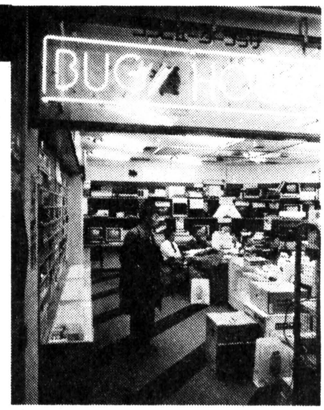
技術力と販売力を持った店として，昨年の６月にオープンして以来，好評を得ています。

セールスポイントとしては，第１に本社（北海道ＳＥ株式会社）が道内でも有数のソフトハウスであることがあげられます。つまりマイコンからオフコンまで幅広い対応が可能というわけです。

第２は東京の日本ＳＥ㈱や日本コンピュータ設計，ソフトウエアインタナショナルなど多方面にわたり活躍する企業グループの一員でもあることです。

そのため情報の早さ，あるいは新技術の導入などは，東京のマイコンショップ以上のものがあります。

第３はなんといっても親しみやすさでしょう。『明るく親切な店員ばかりです。ソフトの豊富さでも道内一ですので，ぜひご来店ください』（石森店長）



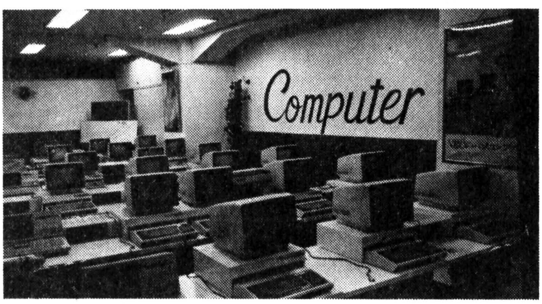
▶バグハウスの店内

★セールス・メモ

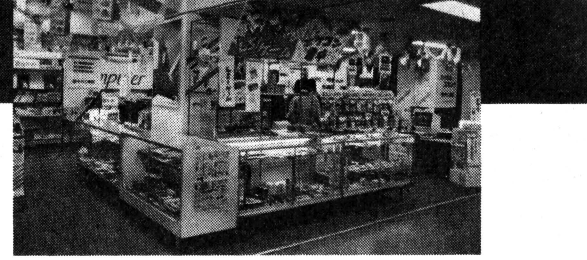
ＣＰＭ，ＭＳＤＯＳに関する情報ならこのお店がグー。また，ビジネスソフトの開発も行なっています。

そうご電器サンデパート店パソコンコーナー

▷**住所**＝札幌市南２条西３丁目サンデパート２Ｆ
▷**リーダー**＝松川正志
▷**開設**＝昭和55年10月
▷**電話番号**＝011－241－2501
▷**営業時間**＝10：30～20：00
▷**定休日**＝第２，第３木曜日



常設されているパソコン教室



札幌市の中心部にあるサンデパート店は，〝総合電気デパート″ともいえますが，コーナーができて3年半になり，品揃えもますます充実してきました。いつでも使っていただけるパソコン教室が特徴です。売り場の担当者は以前，オーディオのコンポを担当していたこともあってお客さんと長〜いお付き合いのできる人間ばかりです。『買うのも売るのも楽しくなければパソコンとは言えません』と担当の松川さん。



◀リーダーの松川さん

★セールス・メモ

常設のパソコン教室は，PC－8001が20セット，MZ－80Bが5セット用意してあります。

ショップのようす

大阪屋本店

▷**本店**＝札幌市中央区北1条西3丁目，時計台前仲通り
▷**電話番号**＝011－221－0181
▷**開設**＝昭和51年4月
▷**代表者**＝森田利一郎
▷**担当**＝伊賀一泰

▷**営業時間**＝10：00～18：30（日・祭日は18：00）
▷**定休日**＝第２水曜日

道内では，はじめてマイコンを取り扱った店で，今年に入り本店３階のマイコンコーナーは大幅に拡充しました。

展示機種は国内外の一流メーカーすべて。マイコン関連のパーツ，ソフトテープ，周辺機器，書籍まで豊富に取り揃えています。また，オリジナルソフトの開発も行なっています。


◀担当の伊賀さん

『ＳＥが親身になってお手伝いしていますからマイコンに関することなら何でもお気軽に相談してください』と伊賀主任が話してくれました。

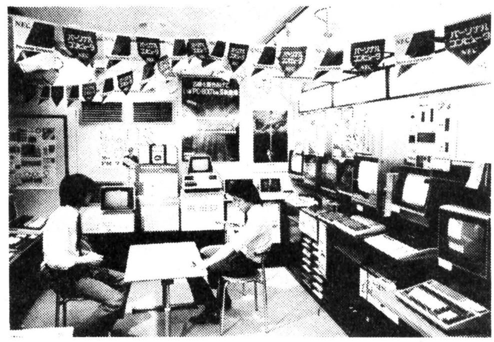

店内のようす

大阪屋サウンドパーク

▷**サウンドパーク**＝札幌市中央区大通西２丁目
▷**電話番号**＝011－221－0451
▷**開設**＝昭和57年10月
▷**担当**＝千坂保樹
▷**営業時間**＝10：30～19：00（日・祭日は18：30まで）

大通公園前のこの店は新しいオーディオファンに親しまれています。一階奥にはパソコン・コーナーを昨年の10月１日に開設しました。本店に負けずおとらず各メーカーの最新機や周辺機器，ソフト，書籍などを豊富に取り揃えています。小・中・高校生からサラリーマンまで幅広い層に親しまれており，特に親切，ていねいな応対で人気があります。若いユーザーが多いのが特徴で，店内は若さいっぱいのムードです。


◀担当の千坂さん


▶サウンドパークのパソコン・コーナー

大阪屋琴似店

▷**琴似店**＝札幌市西区琴似２条４丁目
▷**電話番号**＝011－631－1281

各店とも本格的なマイコンコーナーを充実させています。市販ソフトの種類が豊富なこと，アフターサービスに強いのが特徴で，幅広いユーザーに親しまれているお店です。

九十九電機

▷**所在地**＝札幌市中央区南二条西３－15－１さっしんビルＢ１
▷**開設**＝昭和57年12月18日
▷**電話番号**＝011－241－2299
▷**定休日**＝なし，年中無休
▷**営業時間**＝10：00～19：00
▷**店長**＝清水正昭

「秋葉原価格でよいものを安く」をモットーに九十九電機が札幌に開設したお店です。

198㎡というワイドなフロアには，知識バッチリ，親切対応のマイコンレディがいて，買物を手伝ってくれます。

ハード・ソフトの品ぞろえ十分，安心価格，即決クレジット，専用駐車場と，みりょくがいっぱいです。


九十九札幌店の清水店長

コンピュータビジョン

▷**所在地**＝札幌市中央区南１条西４丁目
▷**代表者**＝村岡慶人
▷**開設**＝昭和57年５月
▷**電話番号**＝011－221－7023
▷**定休日**＝第１，第３月曜日
▷**営業時間**＝10：00～19：00

あの！アップルソフトを大量に展示しデモをしていることが特徴。マシンは自由に操作することができ，プログラムの相談にも気軽に応じてくれます。楽しい仲間がいっぱいいて店内はいつも明るい雰囲気です。

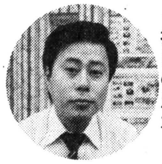
なお，ＨＣ－20用保険セールスプログラムも開発しています。



▲仲間がいっぱい！コンピュータビジョンの店内

光洋無線電機札幌中央店

▷**札幌中央店**＝札幌市中央区南２条西１丁目（北専ビル）
▷**代表者**＝紀野武夫
▷**開設**＝昭和56年９月
▷**電話番号**＝011－271－4220
▷**定休日**＝なし
▷**営業時間**＝10:30～19:00
▷**担当**＝清水　博



◀担当の清水さん



▶パソコン・フロアのようす

３階に本格的なマイコンコーナーをオープンして以来，多くのマイコンファンがつめかけています。取り扱うメーカーは全メーカーの最新鋭機で，周辺機器，ソフトも豊富に取り揃えています。

展示中のパソコンはいつでも自由にいじれます。

１階フロアはカラーテレビ，ビデオ，冷蔵庫など，２階はテレコ，家電最寄品，３階がパソコン，シスコン，４階が単品コンポの売り場となっています。

キミだけでなく，家族全員で気軽に立ち寄って楽しめるお店です。

現在「マイコンメイト」の会員を募集中で，いろいろなもりたくさんの特典があります。キミも会員になりませんか。

FOR NEXT

▷**本店**＝札幌市中央区南３条東３丁目18番地マルキン本社ビル５階
▷**代表者**＝佐藤三男
▷**開設**＝昭和58年４月15日
▷**電話番号**＝011－261－8238
▷**定休日**＝日曜日（暫定）
▷**営業時間**＝09:00～18:00
▷**担当**＝佐藤邦明



◀ビジネス・ユースならおまかせ！FOR NEXTの佐藤さん

ビジネスにパソコンを利用しようと考えている企業，ビジネスマンのための本格的なビジネスパソコン・ショップです。機種は日電，シャープ，カシオ，三菱，オリベッティの16ビットパソコンを14台ほど展示し，各種のビジネスソフトを実演しています。

月に１，２回ペースで各種イベント，パソコン教室の開催，また，ビジネス向けのフル構成のパソコンの貸し出しも行なっています。

★セールス・メモ

鉄板，工材の製造・販売を手がけるマルキンサトーの関連会社・北海道エレクトロニクス工業がパソコンショップを開設したもの。市販ソフトの種類が豊富のほか，オリジナル・ビジネス・ソフトの開発も行なっています。業種別の簡易言語を主体としたマイコン教室を開講中。

ICランドユニオン

▷**本店**＝札幌市北区北14条西１丁目
▷**代表者**＝遠田敏明
▷**開設**＝昭和57年12月
▷**電話番号**＝011－742－8002
▷**営業時間**＝10:00～18:00
▷**定休日**＝第１・第３日曜日
▷**担当**＝小川卓彦（店長）

昨年の12月にＡＰＶ（オーディオビデオ＆パソコン）指向の店として誕生。若者から一般サラリーマン，さらに家庭の主婦まで幅広いニーズに対応しています。パソコンをまったく知らない人でも自然に溶け込めるふん囲気ある店です。ハードはもちろんソフトや周辺機器も充実。

朝早くから夜遅



▲小川店長

くまで小，中，高校生や勤め帰りの人でにぎわっており，特に勤め帰りの人は夜遅くきても大歓迎します」と小川店長。

★セールス・メモ

道内でもはじめてというビデオ編集装置を完備。これはパソコンにビデオとオーディオを組込んだＡＶＰコンポ！また，ＰＣ－8801，同8001マークII，同6001を使用したセミナーもユーザーのレベルに合わせて開講中。

ユニオン会員も募集中。会員になるといろんな特典がありますよ。



▲ICランドユニオンの店内

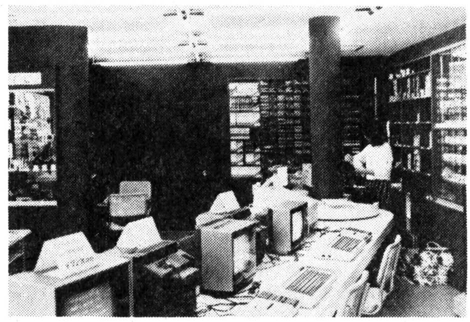
IC BOX ムカイデ

▷**所在地**＝札幌市中央区南３条西６丁目
▷**代表者**＝向出丹洸
▷**開設**＝昭和57年９月
▷**電話番号**＝011－231－4835
▷**定休日**＝ナシ
▷**営業時間**＝09:00～21:00

ＮＥＣのパソコンが，ずらり勢揃い。ハードは来店者に自由に提供しており，ソフトも豊富にそろっています。狸小路六丁目と場所も便利で親切なスタッフが応対してくれます。店内にはビデオ，テレビ，オーディオなどの家電製品も展示販売しています。



◀社長の向出さん



▶店内パソコンコーナーのようす

ビッグペン

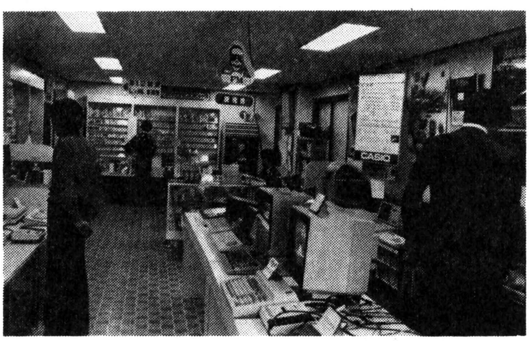
▷**所在地**＝札幌市中央区南１条西13丁目
▷**代表者**＝竹内吉一
▷**開設**＝昭和57年４月
▷**電話番号**＝011－271－2321
▷**定休日**＝ナシ
▷**営業時間**＝10:00～18:30

同店マイコン教室ではユーザーの希望に応じた，入門・基礎・ビジネスと各コースを用意している他，レンタル室にて各種マイコンの時間貸出しもしています。

店内のマイコン半分を自由開放し



◀担当の武田さん



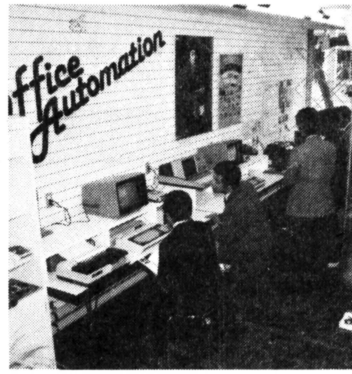
▲ビッグペンの店内

ていますので，小学生から一般の方まで気軽にさわることが可能です。中古のマイコンや買徳品も多数展示しているのも，見のがせない点です。店独自のクラブ会員も270名をこえ，会報も発行。会社単位の移動教室も大好評！

北日本通信建設

▷**所在地**＝つうけん本社商事部札幌商事課（札幌市西区24軒3条7丁目）
▷**担当**＝牧田武治（商事部部長）
▷**開設**＝昭和56年11月（1号店，つうけんテレコンショップ北見）
▷**営業時間**＝各店で異なる
▷**つうけんテレコンショップ**＝旭川，釧路，帯広，函館，北見，苫小牧

どんな細かい相談にも応じてくれるし，アフターサービスがずば抜けていて，利用者本位をモットーとしている気持ちのいい店です。現金割り引きがあり，割賦，リース何でもOK。テレコンショップは旭川，釧路，帯広，函館，北見，苫小牧の6店あり，このうち釧路，北見にはPC教室（10名）が併設されています。テレコンショップの名前はTELEPHONEとCOMPUTERを組合わせてできたものです。電話回線を利用しパーソナル・コンピュータは，いよいよコミュニケーションを目ざす時代となってきています。その意味で，もっともナウな方向を追い求めている店といえるでしょう。



▲テレコンショップ北見

北海道クリアパルス

▷**本社**＝札幌市北区北16条西4丁目吉江ビル
▷**代表者**＝本間富夫
▷**開設**＝昭和47年4月
▷**電話番号**＝011−741−8235
▷**定休日**＝日曜日，祝日，第1・第3土曜日
▷**営業時間**＝09:00～18:00
▷**担当**＝細海秀明

計測制御分野を得意とし，ユニークな活動を展開しているシステムハウスです。当初は測定機器の販売でスタートし，マイコンの取り扱いは昭和53年から。各社のマイコン機種を取り扱い，北海道大学をはじめ官公庁など研究開発への協力を行なっています。

また，自社オリジナル製品「HCP810インターフエース」を開発。これ

はブラザーオフィスタイプライター「EM－1」に接続すると，ワードプロセッサーとして利用できるというもの。数式や化学式が打ち出せるのが最大の特徴で，好評を呼んでいます。



▲ 本間社長

★セールス・メモ

沖電気，シャープ，NEC，富士通など各社のマイコン本体をはじめ周辺機器を取り扱っており，マイコンや計測制御などに関する情報なら詳しく教えてくれます。ハード販売はもちろんソフトのサポートまで最後まで面倒をみてくれますから，ぜひ一度寄ってみることをすすめます。

光洋無線電機旭川本店（2Fパソコンコーナー）

▷**本店**＝旭川市4条9丁目右1号
▷**担当**＝大西正喜
▷**開設**＝昭和57年3月
▷**電話番号**＝0166－23－3271
▷**営業時間**＝10：00～19：00
▷**定休日**＝1月1日以外は年中無休。

『お店に来られる方は何かしらパソコンに興味を持って来られるので，人間的なお付き合いを大切にしています。でんきのコーヨーが生まれた街なので昔からのお店のファンも多く，病院や建築会社の仕事にパソコンを使っていただいているお客もずいぶん増えました。ヤングやちびっ子にも親切に教えますよ。なんでも相談してください。』担当の大西さんでした。



大西さん



メディア旭川・メディア北見

▷**旭川店**＝旭川市2条21丁目旭無線2F
▷**代表**＝大宮美則（店長）
▷**開設**＝昭和57年3月
▷**電話番号**＝0166－33－3300
▷**営業時間**＝09：30～18：30
▷**定休日**＝毎週火曜日

▷**北見店**＝北見市三輪町27番地旭無線北見店内
▷**代表**＝石原正巳（店長）
▷**開設**＝57年6月



大宮店長

▷**電話番号**＝0157－22－3344
▷**営業時間，定休日**＝旭川店と同じ
ソフトの種類の多さが自慢です。パソコン教室や電話による相談コーナーもあり，初めての人でも安心してこれる，と評判です。ハムショップとともにホビー心いっぱいのお客が多く，楽しいお店ですよ。

★セールス・メモ

旭川店のソフトテープ在庫は2000本。パソコン教室は，入門，初級，中級各コースともシャープ，ＮＥＣのパソコンを20台ずつ使っています。



メディア北見の石原店長▲

そうご電器旭川店（3Fパソコンコーナー）

▷**住所**＝旭川市４条７丁目買物公園
▷**リーダー**＝尾野　豊
▷**開設**＝昭和56年８月
▷**電話番号**＝0166－26－2251
▷**営業時間**＝10：00～19：00
▷**定休日**＝毎月水曜日１回（不定期）
ホビー志向，ビジネス志向どちらのユーザーにも満足してもらえるようにコーナーも分け，わかりやすく展示されているユニークなお店です。ウインドパネルで仕切られたパソコン教室は，入門と実務の２コース。機種はＰＣ－8001，定員は12名。『道内，道外に数多くのチェーン店があるので，さまざまな情報をお届けできます。』（尾野さん）

★セールス・メモ

マイコン・メイトを募集中。現在，会員は50名。教室のハードが自由に使え，ソフトテープの割引き特典があります。



▲店内のようす

ミユキパーツセンター

▷**本店**＝旭川市３条通り12丁目右10
▷**代表者**＝津島寛之
▷**開設**＝昭和52年11月
▷**電話番号**＝0166－24－5577
▷**営業時間**＝09：00～18：00（平日），日曜日，祝祭日10：00～18：00
▷**定休日**＝木曜日，第２土曜日，日曜日
▷**担当**＝阿部雅志（店長）
道北地区では唯一パーツからマイコンまで取り扱う同店は，技術，サービスが売り物です。国内外有名メーカーのマイコン新鋭機をズラリとそろえているのも自慢。

『マイコンを知らない人もマニアの人も，ソフトとハードに関するどんな質問でもお応えいたします。』と阿部店長。

もちろんフロッピーやプリンターなど周辺機器も豊富に取り揃えられています。

北海道パソコンセンター

▷**所在地**＝札幌市中央区南１条西２丁目丸井今井１条本館４階
▷**出展企業**＝シャープパソコンランド札幌，富士通マイコンスカイラブ札幌，東芝パソコンサロン・札幌，メディア札幌
▷**電話番号**＝011－281－1151
▷**営業時間**＝10：00～18：00（土，日曜日は18：30まで）
▷**定休日**＝水曜日
▷**開設**＝昭和58年３月
道内の老舗デパート，丸井今井デパート１条本館４階に今年の３月３日にオープンした道内最大規模（展示面積307㎡）をほこるパソコン・センターです。



▲シャープパソコンランド札幌コーナー

このセンターには，「シャープパソコンランド札幌」「富士通マイコンスカイラブ札幌」「東芝パソコンサロン・札幌」のパソコン関連の総合メーカー３社と，ハドソンが直営する「メディア札幌」が常設のコーナーを設けています。

各コーナーを紹介してみましょう。

「シャープパソコンランド札幌」は，永遠のベストセラー，ＭＺシリーズをはじめ，話題のパソコンテレビＸ１をはじめ漢字ワープロＷＤ－800シリーズなど先発メーカーとしての力を充分発揮，お客さんをあきさせません。

「富士通マイコンスカイラブ札幌」は，昨年末の大ヒット商品，あのタモリのＦＭ－７からＦＭ－８，ＦＭ－11の魅力あるＦＭシリーズを紹介しています。

「東芝パソコンサロン・札幌」は，話題の低価格ワープロＪＷ－１をはじめ，パソピア，パソピアmini，パソピア16などパソピアシリーズを展示，実演しています。

「メディア札幌」は，ハドソンソフトの直営店です。

平岸店を全面移転し，あらゆるシステムに対応できる店です。ソフトコーナーでは約3500本（700種類）のハドソンソフトを展示し，あらゆるコンピューター専門誌も用意されています。

プレイコーナーではお客さんに見て，触って感じてもらう体験コーナーです。

システムコーナーは，ハドソンのソフト力を総動員して，お客に自由に使ってもらうコーナーです。

また，ビジネスコースではアカウンティングソフト（上西博宣公認会計士）が全面的にバックアップ。

ホビーからビジネスまであらゆるニーズに対応しています。

このように同センターは，単なるショールーム展開に終わることなく，総合的な情報センターでもあります。



▶富士通マイコンスカイラブ・コーナー



◀東芝パソコンサロン札幌コーナー

▼ヤングでいっぱい。MEDIA札幌の店頭

▼ズラリならんだソフト。
在庫は北海道一！





▲MEDIA 札幌の植木店長



コンピュータランド札幌中央店

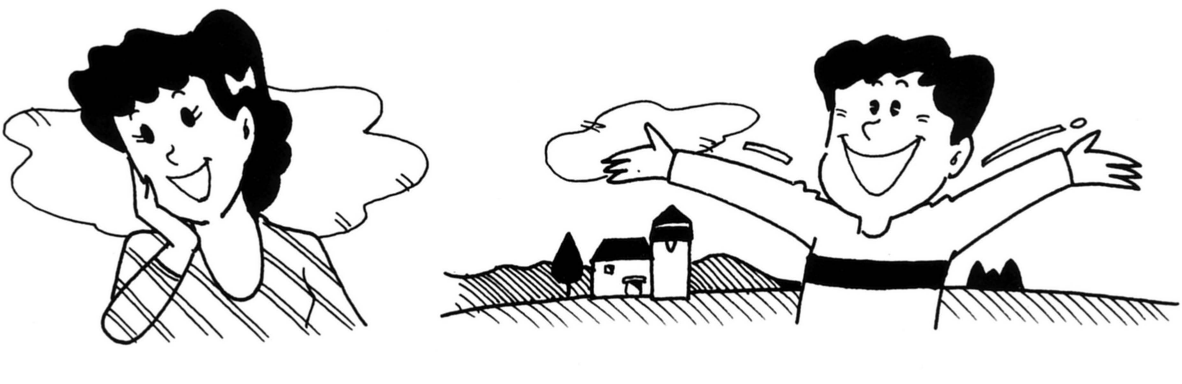
▷**所在地**＝札幌市中央区南３条西４丁目エイトビル３Ｆ
▷**代表者**＝畠山俊一
▷**開設**＝昭和58年４月
▷**電話番号**＝011－261－5451　（内線233）直通 251－5245
▷**定休日**＝第２，３木曜日
▷**営業時間**＝10:30～20:00

本格的ＰＣショップとして４月27日オープンし，幅広い年令層および用途にお応えできるようになっており，ホビー，ビジネス用のコーナーは１人でゆっくり操作することができるようになっています。ショールーム的用途のものでもあります。

ぜひ一度，ご来店をお待ちしております。（店長・大岩宏之）



▲畠山俊一社長



北海道最大のパソコンのメッカ

北海道パソコンセ



【会場あんない】

《まるい》一条本館4階

ンター

みんなさそって
あそびにきてねー!





■所在地／札幌市中央区南1条西2丁目 ㊋今井
■TEL／(011)281-1151(内線2294)
■営業時間／AM10：00～PM6：00(土、日曜日はPM6：30まで)
■定休日／毎週水曜日

シャープパソコンランド 札幌

クリーン思想を極めた
パーソナルコンピューターシリーズ!

- ●パソコンテレビX-1 CZ-800C(本体価格)……………155,000円
- ●MZシリーズの究極 MZ-2000(本体価格)……………218,000円
- ●入門から実務までの低価格機 MZ-711(本体価格)…79,800円

東芝パソコンサロン札幌

各東芝製品を展示し皆様のご相談を承っております。

●取扱商品

パソピア／パソピア16／パソピアミニ／日本語ワードプロセッサ／オフィスコンピューターその他。OA関連機器、そしてパーソナル無線。

- ●パソコンスクールをはじめ、道内初のワープロスクール開設。
- ●パソコンの取扱い方法を常時VTRにより放映中。

札幌
今井
TEL281-1151
水曜定休日

富士通マイコンスカイラブ札幌

FM-7 8 11の三機種揃って興奮のパソコン。
ソフトも充実、いまもっとも話題のパソコンです。

- ●FM-7(セブン) (本体価格、簡易言語ソフト付)……126,000円
- ●FM-8(エイト) (本体価格)……………………218,000円
- ●FM-11(イレブン)
  - FM11 EX(本体価格、簡易ソフト付)…………398,000円
  - AD(本体価格、簡易言語ソフト付)……………338,000円
  - ST(本体価格)……………………………268,000円

メディア札幌

SYSTEM・SOFT・PLAYコーナーを常設。

●SYSTEMコーナー

各メーカー、各機種を14セット(フルシステム)で展示してプログラム、及びシステム設計のご相談を承っております。

●SOFTコーナー

ゲーム用から実務用までの各ソフトを取揃えて、皆様のご来店を、お待ちいたしております。

●PLAYコーナー

初心者の方が、ご自由に楽しんで遊んでいただけるように各機種を豊富に用意しております。ぜひご来場ください。

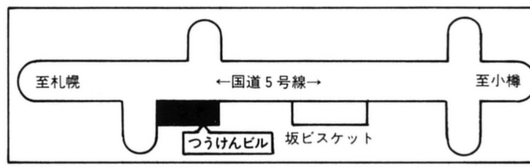
つうけんマイコンショップ網

道内主要都市をネットしたＮＥＣ各種ＰＣ専門店！〝見て、触れて〟ホビーにビジネスにズラリ並んだ多機種・多機能の使い心地が確められるマイコン仲間のオアシス!!入門から、専門分野までの教室併設店もある!!!



つうけん本社商事部札幌商事課

NEC OA機器特約店
札幌市西区２４軒３条７丁目
☎（011）621－１１６１



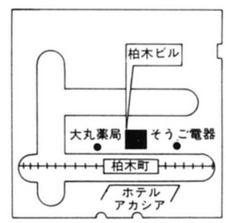
つうけんテレコンショップ旭川

旭川市６条７丁目
６条買物公園
☎(0166)22－0661(代)
毎週火曜日定休



つうけんテレコンショップ函館

函館市柏木町３番39号
電停前柏木ビル
☎(0138)52－1161(代)
毎週水曜日定休



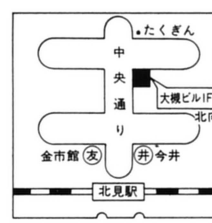
つうけんテレコンショップ釧路

釧路市黒金町13丁目１
釧路駅前コスモビル１F
☎(0154)25－1161(代)
PC教室(10名)併設
毎週水曜日定休



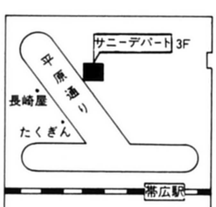
つうけんテレコンショップ北見

北見市北２条東１丁目
北見駅前大槻ビル1F
☎(0157)61－2611(代)
PC教室(10名)併設
毎週水曜日定休



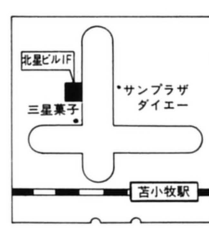
つうけんテレコンショップ帯広

帯広市西２条南９丁目
サニーデパート3F
☎(0155)23－1161
第2、第4木曜日定休



つうけんテレコンショップ苫小牧

苫小牧市表町５丁目５
北星ビル1F
☎(0144)36－1161(代)
PC教室(10名)併設
毎週水曜日定休



新潟県内有力マイコンショップ紹介

COSMOS新潟(越後電機)

▶**本店**＝新潟市花園１－３－７花園ビル２Ｆ
▶**代表**＝町田　敦
▶**電話番号**＝0252－44－6328
▶**営業時間**＝1000～2000（定休日なし）

国鉄新潟駅前という好立地条件。小学生から年配客まで幅広い客層に支持される店づくりをめざしています。主要メーカー各社の機種が気軽に操作できるようにしてあります。技術相談大歓迎(町田)。

セールス・メモ：社員の技術レベルが高く，来店客からの相談に対してはいろいろな角度からアドバイスできる体制をとっている。



COSMOS新潟の店内。ソフト・ハード品ぞろえバッチリ▶

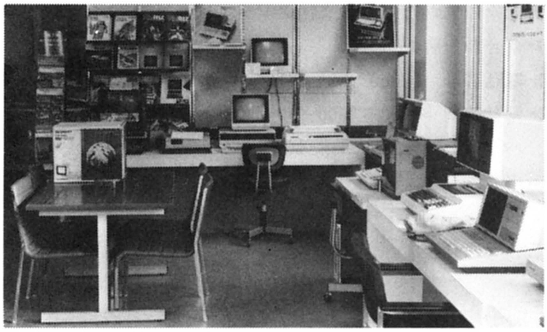
エスエフシー新潟

▶**本店**＝新潟市関屋田町１丁目13
▶**営業所**＝長岡市坂之上町２丁目５－14
▶**代表**＝苅部弘平
▶**創業**＝昭和54年９月
▶**電話番号**＝0252－66－2233㈹
▶**営業時間**＝0900～1900
▶**定休日**＝なし

「ソフト開発技術力を生かしてビジネスユースをメインにパーソナルコンピュータの販売およびユーザーとタイアップした各種のソフト開発を行なっています」と苅部さん。

店内には収容人員20名のスクールを開設して各メーカーの機種ごとの指導も行なっています。





エスエフシー新潟の苅部社長と店内

○

システムイン新潟

▶新潟市東中通二番町291司ビル２Ｆ
▶**店長**＝星野長栄
▶**電話番号**＝0252－25－0895
▶**営業時間**＝0930～1800（月曜定休）

中高校生の間でも人気が高いのがこのお店。教室もあり，休講時間には開放してくれている。



▲星野店長



マイコンショップノア

▶新潟市蒲原町３－25明石ＳＣ２Ｆ
▶**店長**＝石塚　透
▶**電話番号**＝0252－43－7366
▶**営業時間**＝0900～1900

家庭的ムードで各社のマシンにさわれるのがみりょく。年中無休！





▲石塚店長

新潟マイクロコンピュータ

▶新潟市鐙1－7田辺ビル
▶小林章営代表
▶**電話番号**＝0252－43－0818
▶**営業時間**＝0900～1900（年中無休）

ソフトの組みかたを完全指導してくれるお店です。教室はＢＡＳＩＣからマシン語までサポートしています。




▲小林代表

コンピュータシステム

▶三条市荒町三条体育文化センター前
▶落合益夫店長
▶**電話番号**＝02563－35－5795
▶**営業時間**＝0900～2000（年中無休）

パソコン・ギャルが応対してくれるお店です。２階にはパソコン教室も完備。ソフトや出版物もあります。



▲青津美幸さん




▲大屋栄子さん

長岡ハムセンター

▶長岡市柏町１松電ボウル１Ｆ
▶川上節夫社長
▶**電話番号**＝0258－32－8661
▶**営業時間**＝0900～1900（定休水曜）

マイコンは昭和53年からあつかっている草分け的存在。新潟市堀ノ内45には新潟ハムセンターも出店している。




▲川上社長

雄電社

▶長岡市表町２－３－３
▶関　健治社長
▶**電話番号**＝0258－32－2646
▶「月刊マイコン掲載の商品すべてがそろいます！」というキャッチフレーズのお店。パーツからパソコンまで幅広い品ぞろえでマニアの人気集中！




▲関　社長

パスカル・イン

▶柏崎市諏訪町５－15－102
▶大矢隆生代表
▶**電話番号**＝02572－４－7305
▶**営業時間**＝1000～1900（水曜定休）

柏崎マイコンクラブの事務局にもなっているお店は，ビギナーからベテランまでマニヤでにぎわっています。




▲大矢代表

星光ベーシック

▶六日町中央通り124－21
▶大津　弘店長
▶**電話番号**＝02577－２－2733
▶**営業時間**＝1000～1900（火曜定休）

ゲームソフト300本以上常備！




ＮＳＩ

▶上越市木田1310木田中央ビル１Ｆ
▶佐川正夫社長
▶**電話番号**＝0255－22－2830
▶**営業時間**＝0900～1830（年中無休）

ハード・ソフト両面に強く，システム開発も行なっているお店。




▲佐川社長

でんきのアイコー

▶上越市本町５
▶大島俊樹代表
▶**電話番号**＝0255－23－4040

「いつでもパソコンが自由に操作できるお店」として，中高生にすごい人気のマイコンコーナーです。

場所的にも国鉄高田駅に近く，家電品もあつかっているため，幅広い客層がコーナーをおとずれています。

主力製品はＮＥＣとシャープで，ソフト・テープやマイコン関連の出版物も展示販売されています。



▲大島代表



▲パソコン・コーナーのようす

また，パソコンフェアなども開催されるので，近くの人はぜひのぞいてみてください。

編のひとりごと：北海道の取材が終わったらこんどは新潟。あ～つかれた。札幌，新潟支局のみなさん協力ありがとう！

マイコン オリジナルの4番打者！RAM 手づくり

《PC-8001用》

PCG共用タイプ〔PCG-8100ソフトとノーマルソフトの1本化〕
経済的です！今はノーマルPCでも拡張(PCGをつける)の楽しみが！



●PC花札〔グラフィック、マシン語〕
(対コンピュータコイコイです。PCでここまでできる。)……¥3,000
●スーパーヘンギン
(いたずらモンスターをアイスブロックで粉砕。)……¥3,000

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります)……¥3,000
●ホールカセットⅠ(カントリーゴルフの別売コース、上級者用です)……¥2,000
●ホール2＋V・UP(さらに上級版、しかもゴルフゲーム自身拡張させます)……¥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学を鑑定)……¥3,000
●暗殺剣&恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)……¥3,000
●四人麻雀(マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版)…(アマ・プロモード)…¥3,000
●ザ・爆弾(6人の爆弾魔の落とす爆弾を処理)……¥2,500
●潜水艦撃沈ゲーム(海底のサブマリンをやっつけよう)……¥2,500
●原子炉爆破作戦(地下原子炉をスパイに見つからないように爆破)……¥3,000
●リバーハトロール(川をさかのぼって人を救助)……¥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)……¥2,500
●スーパーゴリラ(PCG共用タイプ ゴリラが美女をさらってビルの屋上へ)……¥3,500
●ジッグザッグⅠ(PCG共用タイプ)モンスターを岩・ポンプでやっつけよう……¥3,000

《PC-8001マークⅡ用》

●スーパーグラフィック4人麻雀(ハイレゾグラフィック)…(アマ・プロモード)¥3,000

《PC-8801用》

●ファイングラフィックマージャン〈Aタイプ〉
32×24ドッドの牌、マシン語の点数計算……(アマ・プロモード)……¥3,500
●漢字4人麻雀
役表示は漢字で、リアルです。漢字ROM必要(アマチュア、プロモード有り)……¥4,000
●漢字四人麻雀(DISK版4人麻雀)…… 5インチ用¥4,500：8インチ用¥4,800

《MZ-700／1200用》

◉のソフトは5030使用で、白丸のソフトはMZ-700で動きます。

PCG共用タイプ〔PCG-8000又はロータスゲームボード用ソフトとノーマルソフトの1本化〕ソフト2本分がソフト1本の価格で！経済的！

○●ヘリファイヤー(山火事を消せ！)……¥2,500
○●NEWコスモファイト(PCG共用タイプ スクランブルゲーム)……¥3,000
○●バルーンボンバー(風船爆弾をやっつけよう)……¥2,500
○●スーパーゴリラ(ご存知、大ベストセラー)……¥3,000
●ボラリス(あなたは潜水艦のキャフテン)……48K ¥2,500
○●レーザーコマンド(PCG共用タイプ レーザー砲で都市を守る)……¥3,000
●暗殺剣&恋占い(HUBASICソフト、恋人との相性や危険な方向は)……¥3,000
●ザ・ワーフ(エイリアンをやっつけながら次の面へワーフ)……¥2,500
●バトルスコーフ(4種のインベーダーがせまってくる)……¥2,500
○●ザ・ハルサー(エイリアン撃滅装置を組みたてろ)……¥2,500
●アステロイド・フォール(隕石を撃ち落とせ)……¥2,500
●マシン語ヒンボール(フリッパーゲームをマイコンで)……¥2,500
○●MZグランプリ(スリップゾーン、ふたまた有りのカーレース)……¥2,500
○●スペースビーⅡ(巨大な宇宙蜂が襲ってきた)……48K ¥2,500
◉●ザ・ギャンブラー(あなたは4種のギャンブルで金持ちになれるか)……48K ¥3,000
○●ローダー&セーバー(これ1つで、ほとんどのフログラムのコピーが出来る……¥3,000
●CLALA-Ⅰ(50種以上のコマンドを持つマシン語モニター)……¥8,500
●ザ・ピクチャー(画面のロード、セーブ編集が出来る、PCG対応)……¥4,000
◉●PCG4人麻雀(牌そっくり、本格的です)要PCG……¥3,500
●PCGバトルスコープ(バトルスコープ要PCG)……¥3,000
●PCGアステロイドフォール(アステロイドフォール要PCG)……¥3,000

○●アステロイド(PCG共用タイプ／四方から迫ってくる隕石を爆破せよ。)……¥2,500
○●タワーリングマウス PCG共用タイプ／化けネズミの大群から逃げながら、階上へ ¥2,500
○●トマホーク(PCG共用タイプ／カラーです。／四方八方からのエイリアン攻撃)……¥2,500
○●スーパーペンギン(PCG共用タイプ／アメーバーをアイスブロックで粉砕)……¥2,500
○●スネークインデザート(PCG共用タイプ／ヘビ・サソリのいる砂漠であなたは？)……¥2,500
○●ニューハングリーマン(パックマン以上のリアルさ)……¥3,000
○●コスモファクター(面数が増すごとに強くなるエイリアン)……¥2,500
○●PCGパクパクレスキュー(要PCG／川をさかのぼってモンスターを食べる。)……48K ¥2,500
○●スーパーゴリラパートⅡ(スーパーゴリラにあきた人はどうぞ)……¥2,500
○●ジッグ・ザッグ(PCG共用／スゴーク本物そっくり！リアル～！)……¥3,000
○●銀河戦争Ⅰ(宇宙船で帝国軍ステーションを破壊！)……48K ¥2,500
○●銀河戦争Ⅱ(帝国軍を迎え撃ち、スペースドームを守れ！)……¥2,500
○●銀河戦争Ⅲ(行く手に岩山、空に帝国軍！進め探険隊)……¥2,500
○●銀河戦争Ⅳ(革命軍の逆襲。4つのパターンを貴方は越せるか)……48K ¥3,000
○●ギャラオ(PCG共用タイプ／カラーです。エイリアンの多数編隊攻撃) 48K ¥3,000
○●スクラムジェット(PCG共用タイプ／カラーです。スクランブルゲーム2)……¥3,000

《MB-6891マークⅡ》

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ。別売コースも有ります)…¥3,000
●ホールカセットⅠ(カントリーゴルフの別売コース。上級者用です)……¥2,000
●ホール2＋V. UP(さらに上級版しかもゴルフゲーム自身拡張させます)……¥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学を鑑定)……¥3,000
●暗殺剣&恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)……¥3,000
●四人麻雀(対戦相手3人分コンピュータが)……¥3,000
●インベーダー6890(マシン語です。HIRESできれい)……¥3,000
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつけよう。マシン語)……¥3,000
●スコールインベーダー(マシン語、ミサイルが雨のように降る)……¥3,000
●ギャラクシーウォーズ(隕石をぬってUFOに。モチ、マシン語)……¥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……¥3,000
●サークラーⅡ(これはスゴイ！ギャラクシアンそっくり)……40K ¥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように！)……¥2,500

《MB-6885Jr》

●インベーダートレック(宇宙船の艦長になって、敵を全滅)……¥3,000
●平安京エイリアン(エイリアンを埋め殺せ、BASIC＋マシン語)……¥3,000
●ルナーレスキュー(貴方は何人救助出来るか、BASIC＋マシン語)……¥2,500
●麻雀(対コンピューター2人麻雀)……32K ¥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです バクチに使わないように)……¥2,500
※上記のソフトはLⅡ共用です。Jrではカラーで、LⅡ又は6881では白黒モードで動きます。

〔HIRES版ゲーム〕6種
●エイリアンアタック(マシン語HIRESです。せまりくるインベーダー)……¥3,000
●ギャラクシーウォーズ(オールマシン語、隕石をぬってUFOに)……¥3,000
●グレートフィッシング(マシン語、魚釣りゲーム)……¥2,500
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつける。マシン語です)……¥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)……¥2,500
●ボンバークラッシュ(爆弾を落とされないようにUFOを撃て)……¥3,000

APPLEⅡ PLUS

●ログオートコントロール(アマチュア無線ログ整理に)……¥3,500

MZ-2000／80B

●アスロイド・フォール(隕石群を撃ち落とせ)……(MZ-80B用)……¥3,000
●コスモスワー(スタートレックを超越した宇宙戦争シミュレーション)……(共用)……¥3,000

VIC-1001

●ザ・エイリアン(本物そっくり！平安京エイリアン)……¥3,000

FM-8 白丸のソフトはFM-7で動きます

○●ザ・ゲームDOS(今までDISKに入らなかったゲームがセーブ)……¥5,000
●ザ・ゲーム DOSユーティリティ(ファイラー。ディスク1枚に7つのプログラム)¥3,000
○●クラッシュインベーダー(とびはねるインベーダーをやっつけろ！マシン語)……¥3,000

PC-6001

●GOD APPLE(リンゴ爆弾が落ちてきた)……¥2,500
●アステロイド・アーミー(2人用バトルロイヤル宇宙戦)＊ジョイステック必要 ¥2,500
●リバーサル(マシン語です。オセロ以上のリアルさ、顔が変化します。)……¥3,000

オリジナルソフト募集中！

高額にて買い取ります。(担当：加藤)
買取金額／¥50,000～¥500,000
☎03(255)7846
☎03(255)7820

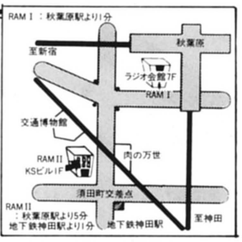
■JCB・UC・DC・MC・各社クレジット、1～60回取扱い(地方もOK)●地方の方には通信販売致します。オリジナルソフトは送料無料●ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名・個数を明記の上〒101／千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)マイコンセンターRAM迄。●銀行振込み先／住友銀行神田駅前支店：268118㈱富士音響。

クレジットで!!
●残金¥400,000・30回
ボーナス月＋30,000 月々9,800
●残金¥300,000・30回
ボーナス月＋20,000 月々7,900
印鑑と身分証明書(免許証)で即、お持ち帰りOK！

☎(03)255-7846

㈱富士音響マイコンセンターRAM
東京都千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)
〒101／TEL.(03)255-7820・4857・4858
年中無休

㈱富士音響マイコンセンターRAMⅡ
東京都千代田区神田須田町1-5(KSビル1F) 〒101／TEL.(03)255-2644



NEC

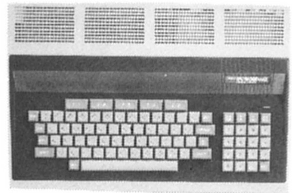
PC8001 パソコンのベストセラー機
マークII 123,000円

●新しく、さらに機能アップで新登場。

80-2	PC8001マークII（123,000円）＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト8種	特 131,000円
80-3	PC8001マークII＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特 196,000円
80-4	PC8001マークII＋RFモジュレータ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚	特 196,800円
80-5	PC8001マークII＋12インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特 201,500円
80-6	PC8001マークII＋シャープパソコン用テレビ（テレビも見られるモニタ）＋テープレコーダ＋ソフト29種（No.1〜4）	特 228,800円
80-7	PC8001マークII＋14インチ高解像カラーモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚＋フロッピーTF20N＋ケーブルI/F＋ディスケット10枚	特 409,800円

PC8001マークII＋準高解像度カラーモニター＋テープレコーダ＋ソフト8種

特価169,800円





カセットテープレコーダ ￥12,800





プログラムライブラリー No.1

PC2001
PC8201
HC-20
PC1250
PB100
VIC1001
特価販売中

パソコン販売6周年記念セール

宇都宮・大宮・川口・巣鴨・新宿・秋葉・東ラジ・横浜・静岡・名古屋

便利でお買得な パソコンPAC

広告品の販売期間は58年6月10日までとさせていただきます。パソコンをお買上げの方

88セット

88-2	PC8801（228,000円）＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト8種	特 209,800円
88-3	PC8801＋RFモジュレータ＋タンディグラフィックプリンタ	特 228,000円
88-4	PC8801＋12インチグリーンモニタ（640×400ドット）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特 232,800円
88-5	PC8801＋14インチ準高解像カラーモニタ（1000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特 248,900円
88-6	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（ドットピッチ）＋テープレコーダ＋ソフト8種	特 284,000円
88-7	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋漢字ROM（PC8801-01）	特 285,000円
88-8	PC8891＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚	特 332,500円
88-9	PC8801＋14インチ超高解像カラーモニタ（640×400ドット）＋漢字ROM（PC8801-01）	特 344,000円
88-10	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋漢字プリンタ8822）＋プリンタ用紙1000枚＋漢字ROM	特 485,000円
88-11	PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（ドットピッチ）＋8インチフロッピー（PC8881）＋ディスケット10枚	特 664,000円

PC8801＋14インチ高解像度カラーモニタ＋テープレコーダ＋ソフト8種

228,000円





パソコンの本命です

640×200ドット

特価268,000円



PC用プログラムライブラリーNo.1

注意 モニターは特に指定が無い時は当社にての特選品をパック品として選ばさせていただきます。了承下さい。

取扱メーカー：NEC・シャープ・富士通・カシオ・東芝・三洋・日立・三菱

専任スタッフがアドバイス・ビジネス分

カセットテープレコーダを純正品としたい場合は相談に応じます。お申し出下さい。



サンヨーテレコ MR-11DR

超目玉のお進めセット

NECの入門機

パピコンPC-6001セット

60-1	PC6001＋ROM・RAMパック＋PAPAモニタマシン語モニタ＋ソフト4種	特 89,800円
60-2	PC6001＋ROM・RAMパック＋日立カセットテレコTRQ359＋ソフト4種	特 94,800円

パソコンテレビX-1 システム一式268,000円 テレビとパソコンが一体となった話題機

話題のパソコン





X-1は、赤・白・シルバーの3色あり

予算に合わせて選べる3タイプです

トヨムラ

SHARP

MZ700シリーズ

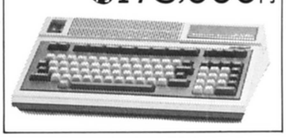
MZ711＝ 79,800円
MZ721＝ 89,800円（データレコーダ内蔵）
MZ731＝128,000円（データレコーダ・カラープロッタ内蔵）

※MZ700シリーズのセット組合せ特価も好評販売中です。

70-1	MZ731＋14インチ準高解像度カラーモニタ（1000文字表示）	特 153,000円
70-2	MZ721＋14インチ準高解像度カラーモニタ（1000文字表示）	特 123,000円

東芝パソピア大特価パック

パソ-1	パソピア＋漢字ROM＋RFモジュレータ＋ソフト5種	特 123,000円
パソ-2	パソピア＋漢字ROM＋14インチ準高解像カラーモニタ＋ソフト5種	特 173,000円

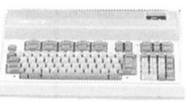


FM7＋準高解像度カラーモニタ＋テープレコーダ

富士通

126,000円　14インチ　サンヨー新型テレコ

＋ソフト8種






特価169,800円

今人気最高機です

FM-11高級パソコン



EX398,000円

FM-2	FM7(126,000円)＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト8種	㊕131,000円
FM-3	FM7＋14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)＋テープレコーダ＋ソフト8種	㊕196,000円
FM-4	FM7＋RFモジュレータ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚	㊕196,800円
FM-5	FM7＋12インチ高解像カラーモニタ(2000文字)＋テープレコーダ＋ソフト8種	㊕201,500円
FM-6	FM7＋シャープパソコン用テレビ)(テレビも見られるモニタ)＋テープレコーダ＋ソフト29種(No.1〜4)	㊕228,800円
FM-7	FM7＋14インチ高解像カラーモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚＋フロッピーTF20F＋ケーブルI/F＋ディスケット10枚	㊕409,800円

他の組合せが「マイコン」誌に記載されています。参照して下さい。

K6 パック

パック品は、多数取り揃えましたが万一品切れの節は悪しからず御了承願います

に特製バッグをプレゼント

パック販売品は全て店頭渡し現金一括払の特別価格です。発送時は送料が、また分割払及びカード支払時はそれぞれ別途手数料が必要です。

分割払・クレジットの最長60回払

即お持帰り
証明書
印

各クレジットカード取扱中
MC・JCB・UC・DC
ダイナース・アメックス
VISA・ジャックス
セントラルF
日本信販

野にパソコン時代を拓く TMCシステムズ®

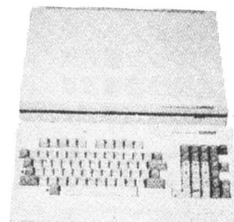
・沖・コモドール・エプソン・精工舎 他

カシオ

価格ご相談

FP1100
￥128,000

大特価販売中



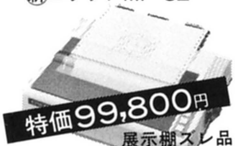
フロッピー
FP1020FD㊕198,000円　サービスソフト付

FP-2	FP1100＋12インチグリーンモニタ2000文字表示＋ソフト5種	㊕115,000円
FP-3	FP1100＋14インチ準高解像カラーモニタ1000文字表示＋テープレコーダ＋ソフト5種	㊕156,000円
FP-4	FP1100＋14インチ高解像カラーモニタ2000文字表示＋テープレコーダ＋ソフト5種	㊕168,400円
FP-5	FP1100＋14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)＋フェアメイトテレコ＋ソフト5種	㊕174,600円
FP-6	FP1100＋12インチグリーンモニタ(2000文字)＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚＋ソフト5種	㊕192,000円
FP-7	FP1100＋14インチ準高解像カラーモニタ(1000文字)＋プリンタFP-80＋プリンタ用紙1000枚＋ソフト5種	㊕273,000円

特価3割引
FP1100本体
89,600円

プリンター各種がお買求めやすくなりました。さあ、この機会にプリンターをパソコンに接続させましょう。各種のプリンターも組合せPACKが用意されています

㊗エプソンMP-82



特価99,800円
展示棚ズレ品

PC8031フロッピディスク
㊕89,800円

㊔アイテムDISK80B
MZ80B専用



特価99,800円
展示棚ズレ品

- 日立レベルIII ㊕99,800円
- PC8031-2W ㊕128,000円
- M223マークIII ㊕330,000円
- アイシFDS80D フロッピ8インチ ㊕299,800円
- ロジテック クブレットK505 ㊕58,000円
- ビットクインプリンタ ㊕45,000円

——中古品——



特価44,800円
㊗カシオFX9000P



特価132,000円
㊗エプソンMP-100展示棚ズレ品



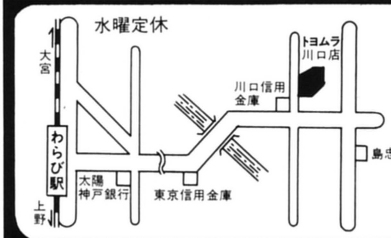
特価298,000円
㊗MBC-2000/7展示棚ズレ品

TMCシステムズ・トヨムラ 各店

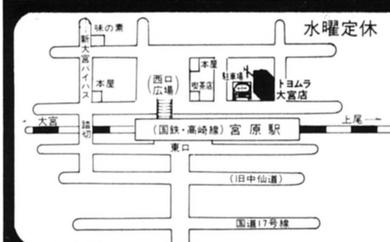
新宿 03-342-1571
新宿区西新宿2丁目4番1号
新宿NSビル5階



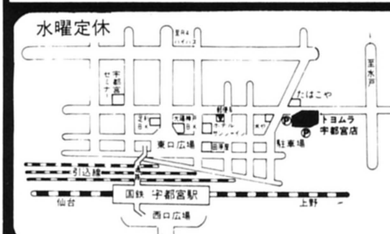
川口 0482-68-7826
埼玉県川口市芝2丁目25-3



大宮 0486-52-1831
大宮市宮原町3丁目515-2



宇都宮 0286-36-5315
宇都宮市宿郷町365-7



静岡 0542-83-1331
静岡市八幡1丁目4-36



秋葉 03-253-5754
東京都千代田区外神田4丁目4-1

巣鴨 03-941-8621
東京都豊島区巣鴨1丁目12-6

東ラジ 03-253-4693
東京都千代田区外神田1-10-11

横浜 045-641-7743
横浜市中区松影町1丁目3-7

名古屋 052-263-1661
名古屋市中区大須3丁目30-86

●お問合せ・お買求めはお近くの各店へ

パーソナルOAへの提案

拝啓　PC-6001ユーザー殿
どうせパソコルなら
パソカルクってみませんか？



- ●パソカルク　¥19,800
- ●パソカルク事例集１　¥ 4,800
- ●パソカルク事例集２　¥ 4,800
- ●パソカルク事例集３　¥ 4,800
- ●ディスク・サポート　¥ 6,800

☆パカルクって何？

⬅ROM ＆ RAMカートリッジ方式なので、すぐ実行します。早い！

⬅カートリッジはＰＣ－6001の16Ｋ増設RAMとしても使えます。便利！

すべてマシン語処理
高速処理が 自慢です
……さすが！

BASICがわからなくてもOK。ファンクション・キーで操作することができます。簡単！

☆パソカルクは、こんな仕事をかる～くこなします。

事例集　その１

売上・仕入日計表／得意先・仕入先元帳／在庫管理表／現金出納帳／売上管理長／売上シミュレーション　表

事例集　その２

スケジュール表／顧客管理／勤怠集計／賃金・金種計算／テスト結果集計／身体検査結果集計

事例集　その３

家計簿／住所録・電話帳・おつきあいランク／コンペ集計／マイカー管理／画面電卓／さんすうテスト

★事例集は、テープ・ベースで発売されています。定価は各 4,800円

☆パソカルクには、こんな機能があります。

――処理コマンド――

F-1 演算定義　F-2 挿入　F-3 削除　F-4 表　F-5 演算実行　F-6 項目の初期化
F-7 コピー　F-8 ソート/ロック　F-9 ディスク　F-10 プリント

――演算コマンド――

SUM/CNT/AVE/MIN/MAX/ABS/SIN/COS/TAN
/EXP/SQR/LOG/LOG10/INT/SGN/π

☆ディスク・サポート

機能
- ●パソカルクファイルのディスク処理
- ●パソカルデータの編集処理
- ●パソカルクデータのグラフ処理

PC-6001パソカルク

簡易表計算プログラム
ROM & RAMカートリッジ
株式会社東海クリエイト

本商品は、NECの協力によりCTC株式会社東海クリエイトで企画・開発したものです。

お問い合せ先
株式会社東海クリエイト
マイコンソフト営業部
TEL03-456-4615(代)
〒108 東京都港区芝５丁目13番18号　MTCビル６階

本商品はお近くのＮＥＣ製品お取扱店でお求めになれます。（販売店の方は、お近くのＮＥＣ商品販売㈱までお問合わせ下さい。）

特選プログラム・コーナー



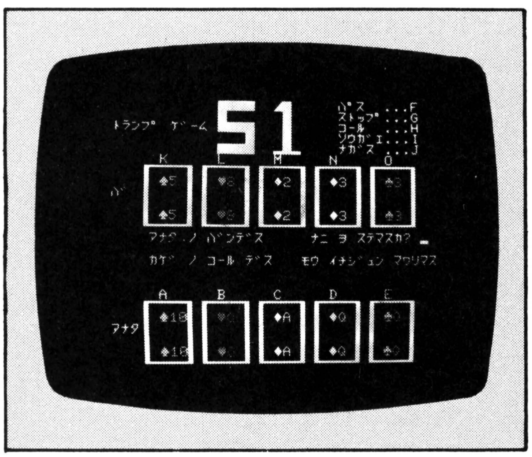
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

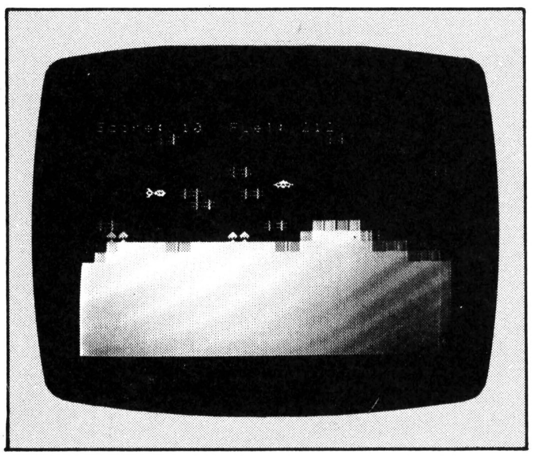
パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。





プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

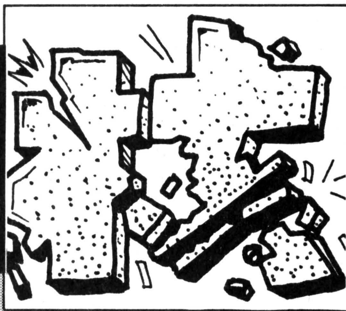
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

機種は何でもOKです。プログラムの長さが短く，しかも**内容**のあるものを希望しています。　**編集部**

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



ベーシックマスターJr./LII₂用

核分裂

カークスパン

内容

画面は，原子炉の中です。下の中性子砲を操って，核分裂の反応を早めてください。

遊びかた

マシン語を使ってるので，必ずSAVE，VERIFYをしましょう。

RUNすると，キーの説明が出ます。Ⓢを押せば，スタートします。中性子を発射して，ウラニウム"O"に当てて核分裂を早めてください。ただし，中性子砲が中性子に当たって壊れたり，90秒を越えると，GAME OVERです。

発電量は，SCOREとなって表示されます。原子炉の壁が壊れることがありますが，90秒経つと自動的に停止するので，放射能もれの心配はありません。中性子砲は，1台だけです。

《第1表》プログラムの説明

10～60	設定1
70～210	デモ
220	設定2
230～380	PLAYスクリーン
390	設定3
400	LOOP：敵のプリント
410	中性子移動
420～430	スコア
440～460	GAME OVER？
470～550	中性子砲移動
560	GOTO LOOP
570～620	GAME OVER処理
630～690	マシン語書き
700～870	マシン語 DATA

プログラムについて

BASICは，**第1表**を見て解読してください。マシン語（CALL＄3000）は，中性子（矢印）を動かしています。これだけの中性子を動かすには，BASICでは遅すぎるのです。また，＄2FFEに生死の判断，＄2FFFにスコアに加算される点数を書き込みます。

どうしてもBASIC文にしたい人は，FOR NEXT文でV－RAM（＄100～＄3FF）を読むか，DIM文でがんばってください。

《第2表》変 数 表

H	ハイ・スコア
S	スコア
Z＄	中性子砲マーク
X	中性子砲X軸
Y	中性子砲Y軸
T	タイム

CHECKER FLAG

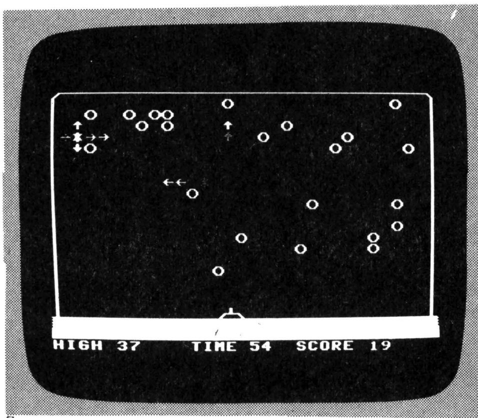
Dr. D：このゲームは，マシン語を使って速くしてるが，BASICでも工夫しだいで速くなるんだよ。例えば，70～210行の処理は870行以降に持ってきたほうがいい。このプログラムでは，560行にGOTO 400とあるが，この時400行にたどり着くまでに10行から400行までを読んでいかなければならないからな。

編：ということは，ひんぱんに使うルーチンの前には，余分なものを置かないということですね。

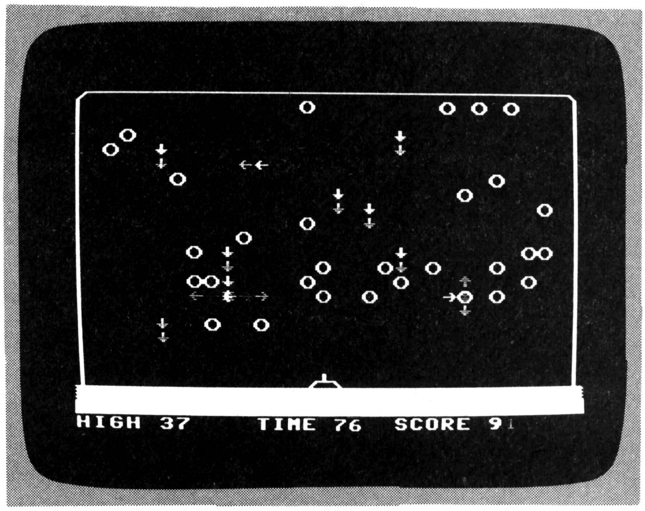
影：それなら，私の机の上と同じだ。ひんぱんに利用する本は上に置いてるよ。

編：影さんもいいことを言いますね。ところで，机の上にあるのはと――アレッ!!マンガ本ばかりじゃないの!!

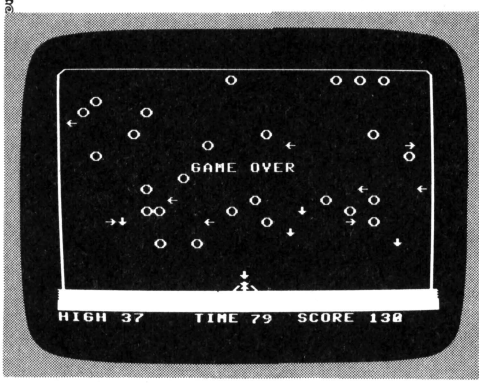
★はじめましてDr.D！マイコン2，3か月のひよっ子です。2，3年ののちにプログラムを送ります。あっ，ダメだ！その頃にはベーマガはなくなってる。（埼玉県川口市・永坂　亨15才）……【影：その時は君もダ!!】



◀《写真１》↑が中性子，○がウラニウムだ



▲《写真２》時間がたつと，あちこちで核分裂をおこして難しくなる



◀《写真３》中性子砲に当たるとオシマイ

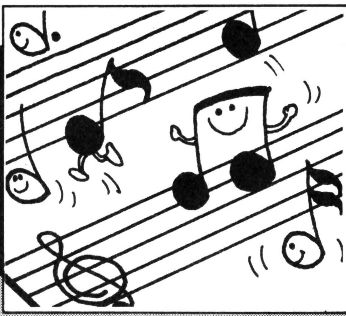
核分裂のプログラム・リスト

```
 10 POKE $E890,$15,1,1
 20 LET CURSOR=31,23:PRINT
 30 RANDOMIZE
 40 LET H=0
 50 GOSUB 630
 60 LET Z$=CHR$($8F,$8B,$8E)
 70 CLEAR
 80 PRINT "     ************************"
 90 PRINT "     *                      *"
100 PRINT "     *   NUCLEAR FISSION    *"
110 PRINT "     *                      *"
120 PRINT "     *  CARK & COUNT COUNT  *"
130 PRINT "     *                      *"
140 PRINT "     ************************"
150 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "      N ······ LEFT"
160 PRINT :PRINT "      M ······ RIGHT"
170 PRINT :PRINT "   SPACE ···· NEUTRON GUN FIRE"
180 PRINT :PRINT :PRINT "         HIGH SCORE";H
190 LET CURSOR=10,21:PRINT "                 ":MUSIC T1P5R
200 LET CURSOR=10,21:PRINT "S ······ START":MUSIC R
210 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 190
220 LET S=0:LET X=15:LET Y=20
230 CLEAR
240 FOR I=1 TO 15
```

★ＮＥＷ愛読者です。ＡＰＰＬＥⅡのプログラムを載せて！そしたら僕もいつかは送ります。台湾からのメッセージでした。（中華民国台北市・**斉藤雅弘12才**）……【**影**：ウヒョ！エアメールの第１号だよ。謝謝!!】

```
250 POKE $10F+I,$85:POKE $110-I,$85
260 NEXT I
270 POKE $100,$8F:POKE $11F,$8E
280 FOR I=1 TO 20
290 POKE $100+I*32,$86:POKE $11F+I*32,$86
300 NEXT I
310 FOR I=0 TO 15
320 POKE $3A0+I,$9D:POKE $3C0+I,$60
330 POKE $3BF-I,$9D:POKE $3DF-I,$60
340 NEXT I
350 LET CURSOR=X,Y:PRINT Z$
360 LET CURSOR=0,23:PRINT "HIGH";H;
370 LET CURSOR=11,23:PRINT "TIME 90  SCORE";S;
380 MUSIC ﾄﾚﾐ
390 LET TIME=0
400 LET CURSOR=RND(28)+2,RND(16)+1:PRINT CHR$($94);
410 CALL $3000
420 IF PEEK($2FFF)=0 THEN GOTO 440
430 LET S=S+PEEK($2FFF):LET CURSOR=25,23:PRINT S;:MUSIC T1P0Uﾄ
440 LET CURSOR=15,23:PRINT 90-TIME;" ";
450 IF TIME=90 THEN GOTO 570
460 IF PEEK($2FFE)<>0 THEN GOTO 570
470 LET A$=INKEY$
480 LET CURSOR=X-1,Y+1:IF CURSOR$=CHR$($20) THEN GOTO 500
490 IF A$="N" THEN IF X>1 THEN LET X1=X:LET X=X-1:GOTO 540
500 LET CURSOR=X+3,Y+1:IF CURSOR$=CHR$($20) THEN GOTO 520
510 IF A$="M" THEN IF X<28 THEN LET X1=X:LET X=X+1:GOTO 540
520 IF A$=" " THEN LET CURSOR=X+1,Y-1:PRINT CHR$($7E);
530 GOTO 550
540 LET CURSOR=X1,Y:PRINT "    ";
550 LET CURSOR=X,Y:PRINT Z$;
560 GOTO 400
570 IF H<S THEN LET H=S:LET CURSOR=4,23:PRINT H;
580 LET CURSOR=10,8:PRINT "           "
590 LET CURSOR=10,9:PRINT " GAME OVER "
600 LET CURSOR=10,8:PRINT "           "
610 MUSIC T4P5ｿﾐﾄRRRRR
620 GOTO 70
630 LET G=$3000
640 FOR I=0 TO $11F
650 READ R
660 POKE G,R
670 LET G=G+1
680 NEXT I
690 RETURN
700 DATA $7F,$2F,$FE,$7F,$2F,$FF,$CE,$01,$21,$86,$20,$E6,$00,$C1,$2A,$26
710 DATA $02,$A7,$00,$08,$8C,$03,$7E,$26,$F2,$CE,$01,$01,$A6,$01,$E6,$21
720 DATA $C1,$7E,$26,$27,$81,$20,$26,$06,$A7,$21,$E7,$01,$20,$1D,$81,$85
730 DATA $26,$06,$C6,$7D,$E7,$21,$20,$13,$7C,$2F,$FF,$C6,$2A,$E7,$01,$C6
740 DATA $20,$E7,$21,$C6,$7B,$E7,$00,$C6,$7C,$E7,$02,$08,$8C,$03,$5D,$26
750 DATA $CB,$CE,$03,$9D,$A6,$00,$E6,$20,$81,$7D,$26,$3C,$C1,$8F,$27,$08
760 DATA $C1,$8B,$27,$04,$C1,$8E,$26,$09,$7C,$2F,$FE,$86,$2A,$A7,$20,$20
770 DATA $27,$C1,$20,$26,$06,$E7,$00,$A7,$20,$20,$1D,$C1,$9D,$26,$06,$86
780 DATA $20,$A7,$00,$20,$13,$7C,$2F,$FF,$86,$2A,$A7,$20,$86,$20,$A7,$00
790 DATA $86,$7B,$A7,$1F,$86,$7C,$A7,$21,$09,$8C,$01,$20,$26,$B6,$CE,$01
800 DATA $00,$A6,$20,$E6,$21,$C1,$7B,$26,$27,$81,$20,$26,$06,$A7,$21,$E7
810 DATA $20,$20,$1D,$81,$86,$26,$06,$86,$7C,$A7,$21,$20,$13,$7C,$2F,$FF
820 DATA $86,$2A,$A7,$20,$86,$20,$A7,$21,$86,$7E,$A7,$00,$86,$7D,$A7,$40
830 DATA $08,$8C,$03,$5F,$26,$CB,$CE,$03,$5F,$A6,$20,$E6,$21,$81,$7C,$26
840 DATA $27,$C1,$20,$26,$06,$A7,$21,$E7,$20,$20,$1D,$C1,$86,$26,$06,$86
850 DATA $7B,$A7,$20,$20,$13,$7C,$2F,$FF,$86,$2A,$A7,$21,$86,$20,$A7,$20
860 DATA $86,$7E,$A7,$01,$86,$7D,$A7,$41,$09,$8C,$01,$00,$26,$CB,$86,$85
870 DATA $CE,$01,$01,$A7,$00,$08,$8C,$01,$1F,$26,$F8,$39,$00,$00,$00,$00
```


★影さんたら仙台に来るってひと言いってくれたら駅まで迎えに行ったのに……！（宮城県仙台市・**菊地祐美子** 17才）……【**影**：どうだ編君まいったか!!**編**：ヘン！　今月の特集を見てよ。私が取材したんですよ～】



ベーシックマスターJr./LII2用

MUSIC PLANS

森 巧尚

EJECT

みなさんは『音楽』好きですか？

僕は，弾いたり，歌ったり，音階を当てたりするのは，にがてですが『聞いて楽しむ』のは好きです。

でも，にがてをなおしたいとよく思います。そこでこのゲームを作りました。『僕にとっては』むずかしいゲームですが，あなたにはきっとやさしいでしょう！

PLAY

RUNします。ピコピコ音がでますね。Sを押すとスタートです。

〝THIS SOUND !〟

と，でている時に鳴っている音が，ドからシまでの1オクターブのどの音かあてるんです。♠をIMJKで移動させ音符を拾ってから，ド～シの『これだ！』と思う箱にはいります。あってれば，楽譜に音符が書き込まれます。まちがってれば，もう一度音符をひろいにいきましょう。しかたありません。

それと，もう一つ。ホワイト・ノイズとピンクノイズが，おっかけてくるので気をつけていましょう。つかまると即ゲームオーバーなのですよ。また，音符16個使っても1小節（8分音符8個）完成できなかったらゲームオーバーです。キビC～。

1小節完成すると，今作曲した曲？をほんのすこし演奏してくれます。

CUE

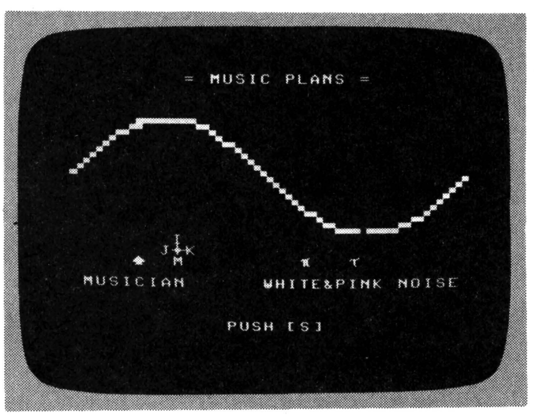
FM－7，JR－200，MZシリーズ，PC－6001，VIC－1001，X1などなど色々さまざまな音の出せる機種が，ありますけれど，BMには，他にはまねのできない機能があると思うから……BMバンザイ。

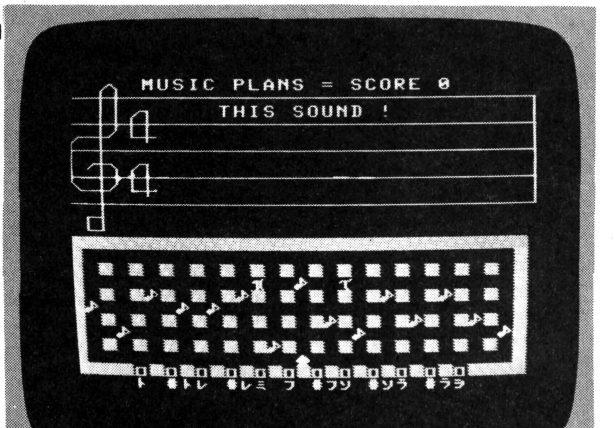
BMの音色って『フルート』そっくりだと思いませんか？

PAUSE

プログラムがゴチャゴチャと長いのは，楽譜をかくのに苦労したためです。ゴメンナサイ。

▼《写真1》タイトル画面





▲《写真2》♠を動かし，♪を取ってこれぞという音のところへ持ってくるゲームなんです

★モノまねのヒケツを教えます。左手でVサインを，右手で人さし指と親指だけ伸ばし左手と右手を合わせる。（大阪府枚方市・上田哲也15才）……【影：気をつけようぜ！プログラムまでがモノまねになっちゃうぞ。】

CHECKER FLAG

影：こりゃド！ドにきまってる。

編：影さんて，いったいどんな耳してるの。ファにきまってるじゃないか。ネ～Dr.D！

Dr. D：何いってるんじゃ。ミの#だよ！

みどり：コッホン！影さんをのぞいて，どうやら編さんもDr. も音感はあるみたいね。でも Dr. ハジかいているわよ。

Dr. D：ん？？？

ひろし：読者のみなさん，ワカルかな～。

MUSIC PLANS のプログラム・リスト

```
 80 RANDOMIZE
 90 DIM M$(12),N(8),X1(2),Y1(2),L1$(2)
100 FOR I=1 TO 12
110 READ M$(I)
120 NEXT I:LET H=100
130 DATA ﾄ,#ﾄ,ﾚ,#ﾚ,ﾐ,ﾌ,#ﾌ,ｿ,#ｿ,ﾗ,#ﾗ,ｼ
140 LET L$="":FOR I=1 TO 25:LET L$=L$+CHR$($85):NEXT I:LET N$=SPC$(25)
150 LET W$="":FOR I=0 TO 30:LET W$=W$+CHR$($9D):NEXT I
160 REM ##### T I T L E #####
170 CLEAR :MUSIC T1P0MﾄV1
180 FOR I=0 TO 6.3 STEP .1
190 PLOT I*10,SIN(I)*10+30,1
200 NEXT I
210 LET CURSOR=9,0:PRINT "= MUSIC PLANS ="
220 LET CURSOR=5,16:PRINT CHR$($99);
230 LET CURSOR=18,16:PRINT CHR$($17,$20,$20,$20,$18);
240 LET CURSOR=1,18:PRINT "MUSICIAN       WHITE&PINK NOISE"
250 LET CURSOR=8,14:PRINT CHR$($49,$A,8,8,$4A,$87,$4B,$A,8,8,$4D);
260 LET CURSOR=12,22:PRINT "PUSH [S]";
270 MUSIC M$(RND(12)+1):IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 270
280 REM ##### S T A R T #####
290 LET S=0:LET P=7
300 REM ##### S T A G E #####
310 CLEAR :MUSIC MﾄV4
320 PRINT CHR$($20,$20,$8F,$8E);" MUSIC PLANS = SCORE";S
330 PRINT CHR$($85,$85,$80,$80,$85,$85);L$;CHR$($83);
340 PRINT CHR$($20,$20,$86,$86,$8F,$83);N$;CHR$($86);
350 PRINT CHR$($85,$85,$80,$80,$80,$80);L$;CHR$($88);
360 PRINT CHR$($8F,$85,$80,$8D,$81,$80);N$;CHR$($86);
370 PRINT CHR$($80,$85,$80,$85,$85,$85);L$;CHR$($88);
380 PRINT CHR$($86,$8F,$80,$8E,$8F,$83);N$;CHR$($86);
390 PRINT CHR$($80,$85,$80,$80,$80,$80);L$;CHR$($88);
400 PRINT CHR$($8C,$85,$80,$8D,$81,$80);N$;CHR$($86);
410 PRINT CHR$($85,$85,$80,$85,$85,$85);L$;CHR$($82);
420 PRINT CHR$($20,$84,$88)
430 PRINT CHR$($20,$81,$82)
440 FOR Y=12 TO 22:LET CURSOR=0,Y:PRINT W$;:NEXT Y
450 FOR Y=13 TO 21:LET CURSOR=1,Y:PRINT SPC$(29);:NEXT Y
460 FOR Y=14 TO 20 STEP 2:FOR X=2 TO 28 STEP 2
470 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($9D);:NEXT X:NEXT Y
480 FOR I=1 TO 12:LET CURSOR=I*2+2,22:PRINT CHR$($DB,$A,8);M$(I);:NEXT I
490 FOR X=1 TO 29 STEP 2:LET CURSOR=X,RND(4)*2+13:PRINT CHR$($9B);:NEXT X
500 LET X=15:LET Y=21:LET X1(1)=12:LET Y1(1)=15:LET X1(2)=18:LET Y1(2)=15
510 LET M1$=" ":LET L1$(1)=" ":LET L1$(2)=" ":LET R=15:LET N1=1:LET F=0
520 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($99);
530 LET CURSOR=X1(1),Y1(1):PRINT CHR$($17);
540 LET CURSOR=X1(2),Y1(2):PRINT CHR$($18);
550 REM ##### M U S I C #####
560 LET CURSOR=10,2:PRINT "THIS SOUND !"
570 LET N(N1)=INT(RND(12)+1)
580 MUSIC "T2V4Q0P"+CHR$($30+P)+M$(N(N1))
590 LET CURSOR=10,2:PRINT "            "
600 REM ##### < Y O U > #####
610 LET A=ASC(INKEY$):IF (A<$49)+(A>$4D) THEN GOTO 750
620 LET X0=0:LET Y0=0
```


★１月に久留米の六ツ門のNo.１で幻の創刊号を失くしてしまった。特徴はＭＺ－80ＢのＢＯＸＩＮＧのカーソル命令の所が赤くなってる。だれか探して！（佐賀県三養基郡・**小野英明15才**）……【**編**：全国的に捜索しよう！】

```
630 IF A=$49 THEN LET Y0=-1
640 IF (A=$4D)*(Y<22) THEN LET Y0=1
650 IF A=$4A THEN LET X0=-1
660 IF A=$4B THEN LET X0=1
670 LET CURSOR=X,Y:PRINT M1$;:LET X=X+X0:LET Y=Y+Y0:LET CURSOR=X,Y
680 LET M0=ASC(CURSOR$)
690 IF M0=$9D THEN LET X=X-X0:LET Y=Y-Y0:GOTO 740
700 LET M1$=CHR$(M0)
710 IF (M0=$DB)*(F=1) THEN GOTO 860
720 IF (M0=$17)+(M0=$18) THEN GOTO 1230
730 IF (M0=$9B)*(F=0) THEN MUSIC T1P0≡ｼU≡:LET F=1:LET R=R-1:LET M1$=" "
740 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($99);:POKE $EE80,0,$FF
750 REM ##### N O I S E #####
760 LET Q=1:LET X0=0:LET Y0=0:IF ABS(X-X1(1))>ABS(X-X1(2)) THEN LET Q=2
770 IF RND(1)<.5 THEN LET X0=SGN(X-X1(Q)):GOTO 790
780 LET Y0=SGN(Y-Y1(Q))
790 LET CURSOR=X1(Q),Y1(Q):PRINT L1$(Q):LET X1(Q)=X1(Q)+X0:LET Y1(Q)=Y1(Q)+Y0
800 LET CURSOR=X1(Q),Y1(Q)
810 IF CURSOR$=CHR$($9D) THEN LET X1(Q)=X1(Q)-X0:LET Y1(Q)=Y1(Q)-Y0:GOTO 840
820 IF CURSOR$=CHR$($99) THEN GOTO 1230
830 LET L1$(Q)=CURSOR$
840 LET CURSOR=X1(Q),Y1(Q):PRINT CHR$($16+Q);
850 GOTO 610
860 REM ##### P O I N T #####
870 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($99);
880 LET Z=(X-2)/2:LET F=0:MUSIC "T2Q0V5P5"+M$(Z)
890 IF Z=N(N1) THEN GOTO 950
900 LET CURSOR=10,2:PRINT "THIS SOUND !"
910 MUSIC "V4"+M$(N(N1))
920 LET CURSOR=10,2:PRINT "            "
930 IF R>0 THEN GOTO 750
940 GOTO 1230
950 ON Z GOTO 960,970,980,990,1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070
960 LET CURSOR=N1*3+3,11:PRINT CHR$($85,$9B,$85);:GOTO 1080
970 LET CURSOR=N1*3+3,11:PRINT CHR$($23,$9B,$85);:GOTO 1080
980 LET CURSOR=N1*3+4,10:PRINT CHR$($9B);:GOTO 1080
990 LET CURSOR=N1*3+3,10:PRINT CHR$($23,$9B);:GOTO 1080
1000 LET CURSOR=N1*3+4,9:PRINT CHR$($9B);:GOTO 1080
1010 LET CURSOR=N1*3+4,8:PRINT CHR$($9B);:GOTO 1080
1020 LET CURSOR=N1*3+3,8:PRINT CHR$($23,$9B);:GOTO 1080
1030 LET CURSOR=N1*3+4,7:PRINT CHR$($9B);:GOTO 1080
1040 LET CURSOR=N1*3+3,7:PRINT CHR$($23,$9B);:GOTO 1080
1050 LET CURSOR=N1*3+4,6:PRINT CHR$($9B);:GOTO 1080
1060 LET CURSOR=N1*3+3,6:PRINT CHR$($23,$9B);:GOTO 1080
1070 LET CURSOR=N1*3+4,5:PRINT CHR$($9B);:GOTO 1080
1080 MUSIC T2Q2P0UBｼUｼU#ｼQ0P7R
1090 LET S=S+100:LET CURSOR=24,0:PRINT S;
1100 LET N1=N1+1:IF N1>8 THEN GOTO 1130
1110 IF R>0 THEN GOTO 550
1120 GOTO 1230
1130 REM ##### R O U N D #####
1140 MUSIC T2Q2P3V4
1150 FOR I=1 TO 8
1160 MUSIC "M"+M$(RND(12)+1)
1170 FOR J=1 TO 8
1180 MUSIC M$(N(J))
1190 NEXT J
1200 NEXT I
1210 LET S=S+200:LET P=P-(P>1)*2
1220 GOTO 300
1230 REM ##### GAME OVER #####
1240 LET CURSOR=X,Y:PRINT "*":MUSIC Q2T2P1Uｼ
1250 LET CURSOR=X,Y:PRINT "+":MUSIC ｼ
1260 LET CURSOR=X,Y:PRINT "・":MUSIC Dﾄ
1270 IF H<S THEN LET H=S
1280 LET CURSOR=4,0:PRINT "HI-SCORE";H;
1290 LET CURSOR=12,15:PRINT "PUSH [S]"
1300 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1300
1310 GOTO 160
```

★僕は影ふみが好きです。だってあの影を思いっ切りふめるんだもん。影め影め！（福井県鯖江市・**黒瀬隆誠12才**）……**【影：ブスッ！いいよもっと思いっ切りふんでみなさい。そのうちに君はきっと短足になるだろう。】**



ベーシックマスターLⅢ用

地底探険

池田　茂樹

プロローグ

ＬＥＶＥＬⅢを買ってもう８か月。やっとマシン語とお話ができるようになりました。応用したプログラムを送ります。

このプログラムはＮＥＷ　ＯＮ３かＮＥＷ　ＯＮ７のノーマルモードで動きます。

STORY

あるところになぞの四次元の深い穴がありました。その底に，ダイヤモンドがあることを知った君はそのダイヤを探険車（♠）に乗って取ってこなければならないのです。

Let's playing

カーソルの←→で壁にぶつからないように地下の部屋まで降りてください。ぶつかるとダイヤを取っても落としてしまいます。

地下の部屋までおり，ダイヤの上にのっかってください。部屋内は空間がよじれてふらふらします。成功すればボーナス。こんどはダイヤを上まで持って行きます。四次元なので下りと違う道で穴も細いままです。ダイヤを上まで持って行くとボーナス。なお♠はダイヤを持つと白くなります。その他の説明はＲＵＮすればでてきます。

特徴

特徴はなんといっても音楽演奏と逆スクロールでしょう。ＭＵＳＩＣには期待してください。そのサブルーチンは応用できると思うので使いかたを後述します。

その他キースキャンしてあるのでオートリピートはなく，スムーズ（のつもり）に反応しますが，ブレークキーでプログラムを止めると，キーを読まなくなってしまうので止めたいときはＤＥＭＯ中にシフトキーを押してください。

MUSICサブルーチンについて

音楽の演奏は830行と840行のマシン語が行ないます。850行は逆スクロールです。８行でメモリに書きこみます。演奏のコントロールは690～710行がします。音楽データは自由に書くことができます。ＲＥＳＴＯＲＥ文でデータを指定し，690行をコールします。

データの書式は

行番号　ＤＡＴＡ　長さ，高さ（１音目），長さ，高さ（２音目），（３音目）……………，－１

いくつでも書けます。－１を見つけるまで演奏します。高さによって長さがかわってしまうので適当に指定してください。両方とも０～255です。音階とデータの対応表を書いておきます。

エピローグ

少しプログラムが太ってしまったけれど，入れて損はしないと思われます。

近いうちに３ＤグラフィックＤＥＭＯを送ります。ちなみに今回のプログラムのハイ・スコア2640点でした。

参考文献……………………………………

ＬＥＶＥＬⅢ　マイコンの旅――――――学研

6809ハンドブック――――――――ＡＳＣＩＩ

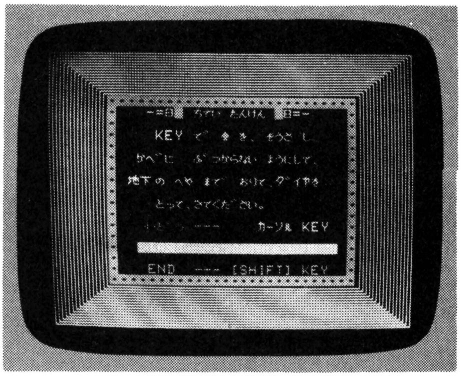
ＢＭ活研I/O　エントリーマップ中間報告――――I/O

《第１表》音の高さのＤＡＴＡと音階

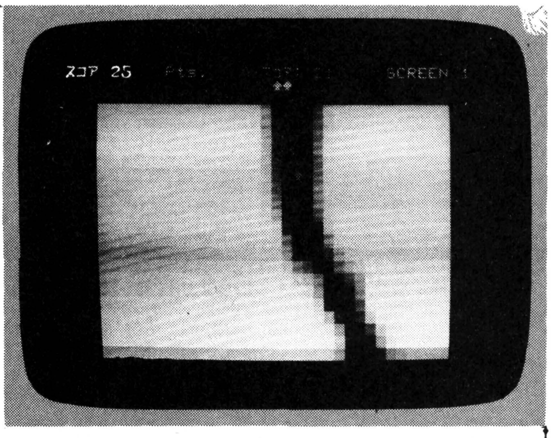
255	ソ	145	ファ	75	ミ
228	ラ	128	ソ	70	ファ
205	シ	112	ラ	62	ソ
195	ド	100	シ	56	ラ
170	レ	95	ド	50	シ
152	ミ	85	レ	47	ド

＃やｂは中間をとってください。

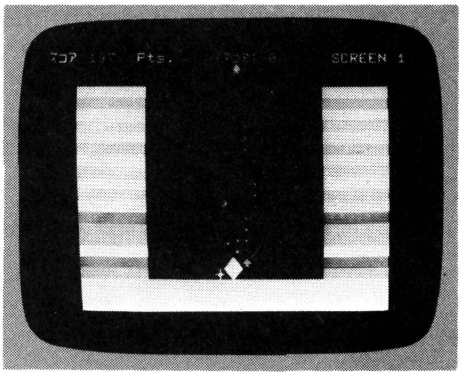
★投稿者がプリンター用紙で送る→仕事がふえる→影がマジメに，これはいい!!（兵庫県神戸市・永田　悟13才）
……【影：永田君！バカなことを。私がマジメになる→レベルアップ→永田君がついてこれなくなる。】



▲《写真1》タイトルの画面。色も美しいゾ！



▲《写真2》ここまでは単なるホール・ダウンだが



◀《写真3》地底にたどりついてダイヤを取る。そして逆スクロールで上にのぼっていくところがミソ！

CHECKER FLAG

影：色もきれい！楽しいね～！オットあぶない。

編：あれ？影さんけっこうやるじゃないですか，3面目！

Dr. D：編君，そんなわけないよ。影君！ちょっとブレイクをかけて20行を見てごらん！

編：あれ～。M＝2のはずがM＝5になっている～！おかしいな。

Dr. D：このおかげで，影君は5回までミスしてもよくなっておるんだ。このくらい見ぬけん編君ではこまるゾ！

編：すいませ～ん。

影：読者のみなさん！ワタシもけっこうやるもんでしょう！はげましの手紙を！

Dr. D：影にしちゃ上出来……といっておこう。

《リスト1》地底探険のプログラム・リスト

```
8 RESTORE 830:FOR I=&H7000 TO &H702F :READ A$ :POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
9 '======== ショキ セッテイ 1 ===========
10 WIDTH40 :CONSOLE 3,21,0:DEFINT Q:IF S>HS THEN HS=S
20 S=0:M=2:M1=1:RANDOMIZE(PEEK(&HFFE1)):POKE &HFFE0,&HOC
30 POKE &HFFD4,255:SCREEN 1,,0:GOSUB 300:SCREEN 0,,1
35 '======== ショキ セッテイ 2 ===========
40 CO=4:X1=20:Y=8:X2=19:Y2=22:W=3.5:W1=-.18:J=0:B=0:U=0
50 COLOR 3:LOCATE0,0:PRINT"スコア       Pts.":COLOR 7:LOCATE30,0:PRINT"SCREEN";M1
60 COLOR 6:LOCATE16,0:PRINT"ハイスコア:";HS:LOCATE19,1:PRINTSTRING$(M,CHR$(232))
65 '======== メイン ルーチン ===========
70 Z=INT(RND(A)*3):FOR I=0 TO 10
80 IF Z=0 THEN Q=SGN(RND(1)*5-3)ELSE IF Z=1 THEN Q=SGN(RND(1)*4-1)
90 IF Z=2 THEN Q=SGN(RND(1)*3-1)
100 N=X1:IF PEEK(&HFFE0)<131 THEN 120
110 IF PEEK(&HFFE0)=133 THEN X1=X1+1 ELSE IF PEEK(&HFFE0)=131 THEN X1=X1-1
120 LOCATEN,Y:PRINT "・":COLOR CO:LOCATE 80,25
130 IF Y2=22 THEN PRINT ELSE EXEC &H7020:U=U+1
140 IF SCREEN(X1,Y)=135 THEN GOSUB 260 ELSE LOCATEX1,Y: PRINT CHR$(232)
150 X2=X2+Q
160 IF X2>30 THEN X2=30:Z=0 ELSE IF X2<3 THEN X2=3 :Z=1
```

★編集部の人は女性が好きそうですね。女の子の記事を見たらヨダレをたらしてんじゃないの？（兵庫県神戸市・植田浩光14才）……【**編**：そ，そんなことないですヨーダレ。**影**：と言いながらヨダレがたれたヨーダレ。】

```
170 C=INT(RND(1)*6)+1:EXEC &HF7A9
180 S=S+M1:LOCATE3,0:PRINT S:IF J=1 THEN 450
190 IF U> 70 THEN 220
200 LINE(  3,Y2)-(X2,Y2),CHR$(135),C
210 LINE(X2+W,Y2)-(35,Y2),CHR$(135),C:IF W<3.3 THEN 430 ELSE NEXT
220 IF U< 88 THEN W=W+W1:GOTO 70 ELSE IF CO=4 THEN 240
230 COLOR 6:LOCATE 13,12:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ! 300pts":S=S+300
240 M1=M1+1:RESTORE 740:GOSUB 690:FORL=0 TO 1500:NEXT
250 CLS : GOTO 40
255 '========  GAME OVEA  ===========
260 LOCATEX1,Y:COLOR3:PRINT"*":RESTORE 750:GOSUB 690
270 CO=4:IF M>0 THEN LINE(X1-1,Y-1)-(X1+1,Y+2)," ",BF ELSE 290
280 LOCATE19,1:COLOR 6:M=M-1:PRINT STRING$(M,"ね")+" ":RETURN
290 LOCATE13,12:COLOR3:PRINT"▓  GAME OVEA  ▓":RESTORE 770:GOSUB 690:GOTO 10
295 '========  ｾﾂﾒｲ  ===============
300 LOCATE 10,5:COLOR 6:PRINT"-=8▓ ちてい たんけん ▓8=- "
310 LOCATE 11,7:COLOR 5 : PRINT"KEY で   を、そうさ し、";
320 LOCATE  9, 9        : PRINT"かべに  ぶつからない ようにして、"
330 LOCATE  9,11        : PRINT"  の へや まで おりて、ダイヤを "
340 LOCATE  9,13        : PRINT"  とって、きてください。 "
350 LOCATE  9,15:COLOR 4: PRINT" いどう ---";:COLOR3:PRINT"    ｶｰｿﾙ KEY "
360 LOCATE  9,19:COLOR 4: PRINT" END  --- [SHIFT] KEY "
370 FOR I=0 TO 30 STEP 2:X=I*3:LINE(X,I)-(625-X,199-I),PSET,1,B:NEXT
380 LINE (6,4)-(32,20),"・",RND*2+9,B:RESTORE 810:GOSUB 790
390 FOR C=1 TO 14:LOCATE 9,17:COLOR C:PRINT"START --- [SPACE] KEY "
400 K=PEEK(&HFFE0):IF K=135 THEN 420 ELSE IF K<>128 THEN NEXT:GOTO 390
410 RESTORE 720:GOSUB 690:COLOR 4:RETURN
420 POKE &HFFE0,&H64 :CLS: END
```

《リスト2》リスト1に続けて入力するが，その前にSCREEN,,1と入力し，リターン・キーを押すこと

```
425 '========  ﾒﾝ END ｶﾞﾒﾝ ==========
430 IF X2<11 THEN Z=1 :GOTO 80 ELSE IF X2>24 THEN Z=0:GOTO 80
440 J=1:GOTO 80
450 COLOR C,0:LOCATE 3,22:PRINT STRING$(7,"■");:PRINT STRING$(19," ");
460 PRINT STRING$(7,"■"):B=B+1:IF B<18 THEN 220
470 FOR I=0 TO 3:COLOR C:LOCATE 3,22 :PRINT STRING$(33,"■")
480 IF B<20 GOTO 220 ELSE NEXT
490 LOCATE18,18:COLOR 5:PRINT"◢";:COLOR 7:PRINT"◣";
500 LOCATE18,19:COLOR 7:PRINT"◥";:COLOR 5:PRINT"◤";
505 '========  ﾒﾝ END ﾙｰﾁﾝ  =========
510 FOR I=0 TO 10:N1=X1:X1=X1+SGN(INT(RND*3-1))
520 P=PEEK(&HFFE0):IF P=133 THEN X1=X1+1 ELSE IF P=131 THEN X1=X1-1
530 LOCATEN1,Y:PRINT"・":Y=Y+1:IF SCREEN(X1,Y)=135 THEN 260
540 COLOR CO:LOCATEX1,Y:PRINT"♠"
550 IF (I MOD 4)=3 THEN RESTORE 670 :GOTO 580
560 IF (I MOD 4)=0 OR (I MOD 4)=1 THEN RESTORE 660 :GOTO 580
570 IF (I MOD 2)=0 THEN RESTORE 670
580 FOR G=0 TO 4:READ C1,C2,C3,C4:LOCATE C1,C2
590 COLOR C3:IF (I MOD2)=1 THEN C4=32
600 PRINT CHR$(C4):NEXT:IF (X1=18 OR X1=19)AND Y=18 THEN 630
610 EXEC &HF7A9:S=S+M1: NEXT
620 RESTORE 760:GOSUB 690:GOTO650
630 LOCATE 13,16:COLOR 6:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ! 100PTS":RESTORE730:GOSUB 690
640 CO=7:S=S+100
650 Y2=3:J=0:W1=0:W=3.3:X2=15:GOTO 70
660 DATA 18,17,5,164, 18,16,7, 46, 17,19,7,248, 21,17,5,238
670 DATA 20,16,6,165
680 DATA 20,18,7,248, 21,19,5,165, 16,19,4,165, 19,17,3, 46
685 '======== MUSIC ROUTINE =========
690 READ SL,SO:IF SL=-1 THEN 710 ELSE POKE&H7000,SL:POKE&H7001,SO:EXEC &H7002
700 GOTO 690
710 RETURN
715 '======== MUSIC DATA ============
720 DATA 220,195, 100,170, 255,161, 225,195, 255,137 ,200,137 , 50,128 ,-1
730 DATA 180,195, 240,128, 70,145, 70,152, 70,170, 80,152, 245,193, 250,255,-1
740 DATA 230,112, 235,100, 225,128, 120,255, 255,170 ,-1
750 DATA 100,152,100,152, 100,152, 255,195, 100,170, 100,170,100,170,255,205,-1
760 DATA 180,145,  80,195,  80,195 ,200,182 ,255,195 ,235,152 ,255,145 ,-1
770 DATA 220,195, 200,195,  65,195 ,240,195 ,255,161 , 80,170 ,200,170
780 DATA  80,195, 200,195, 100,205 ,255,195 ,-1
785 '=========  ﾓｼﾞ ｶｷｺﾐ  ===========
790 FOR U=0 TO3:READ A$,B$:POKE &HFFD8,VAL("&H"+A$):A=VAL("&H"+B$)
800 FOR I=0 TO7:READ B$:POKE A+I*&H400,VAL("&H"+B$):NEXT:NEXT:RETURN
810 DATA 94,52A,08,1C,3E,7F,7F,1C,3E,00 ,96,5C0,00,12,3F,12,1A,32,21,00
820 DATA 96,5C1,80,8F,E0,A0,A0,00,E0,00 ,96,5C2,00,F8,80,C0,A0,80,80,00
825 '========= ﾏｼﾝｺﾞ DATA ===========
830 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
840 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39,00
850 DATA 8E,03,20,A6,89,04,4F,A7,89,04,77,30,1F,26,F4,39
```


★僕はドラゴンズファンで今「ドラゴンズコンピュータすごろく」を作ってるがマイコンがないのだ。(愛知県春日井市・**早見徹也12才**)……【**編**：実は私も大のドラゴンズファンなのです。**影**：勝手に私情をはさむな！】



FM-7/8用（ただし、FM-8の場合は、PLAY文とSOUND文をカットする）

ROCK BOMBER

宇藤　年紀

ゲームのしかた

RUNしてください。画面にMARUMANと表示されているキャラクタ"[oo]"があなたです。[1]と[3]で動かします。3段の橋の両端は，ワープ・トンネルになっています。RENGAMANも，ワープ・トンネルを使ってあなたを追いかけます。DIAMANは，ワープ・トンネルを使いません。ただ，一定の時間で3段の橋のどれかの端から出てきて端に消えます。

RENGAMANかDIAMANにつかまると，GAME　OVERです。

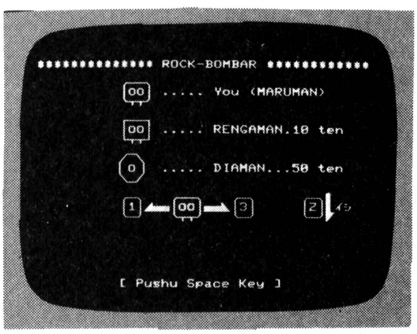
あなたは，ワープ・トンネルをうまく使って，DIAMANやRENGAMANの真上の橋にいって，真上から[Z]KEYで石を落としてやっつけてください。画面下の〝テキの数〟が0になると，1面クリアです。

2面クリアであなたの勝ちです。

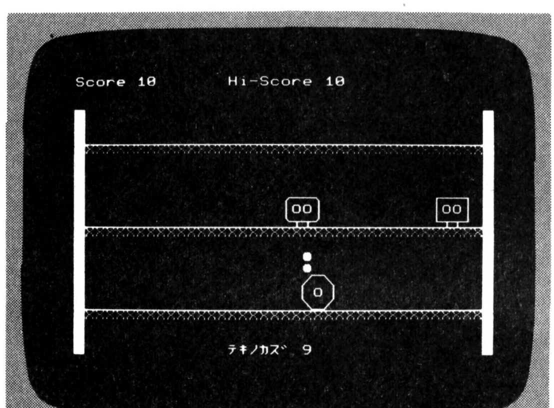
必勝のコツ

RENGAMANがワープ・トンネルにはいる時，あなたはRENGAMANがワープ・トンネルから出てくる位置にいて，同時にワープして攻撃をさける。

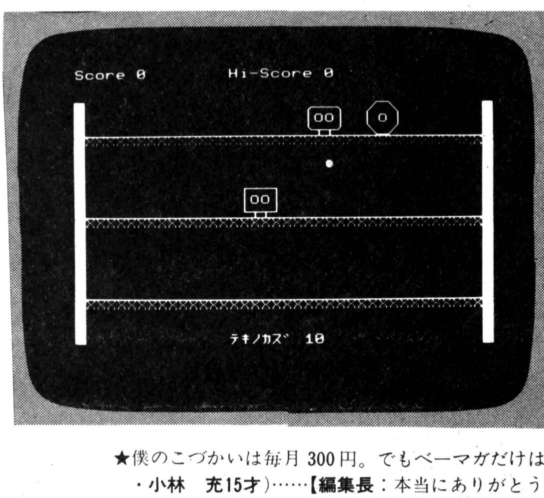
――参考記事――
マイコンBASICマガジン
3月号「U－BOAT　GAME」



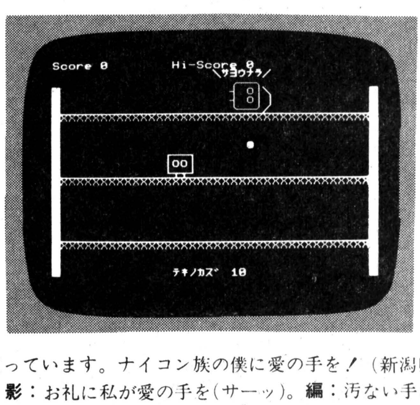
▶《写真1》キー操作の説明



▲《写真2》エイッ！　石をぶつける瞬間



▼《写真3》ほらほら、急がないとつかまるよ！



◀《写真4》あ～あ、だから言ったのに――

★僕のこづかいは毎月300円。でもベーマガだけは買っています。ナイコン族の僕に愛の手を！（新潟県刈羽郡・小林　充15才）……【編集長：本当にありがとう!! 影：お礼に私が愛の手を(サーッ)。編：汚ない手だ！】

変　数　表

X, Y	MARUMANを描く座標
XX, YY	MARUMANを消す座標
A, B	RENGAMANを描く座標
AA, BB	RENGAMANを消す座標
K	RENGAMANが動いた数
P	1面クリアしたかどうかを判断
U, T	DIAMANを描く座標
UU, T	DIAMANを消す座標
MX, MY	RENGAMANの石の座標
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
G	DIAMANが何回動いたか

CHECKER FLAG

Dr. D：FM－8のユーザーには悪いが，FM－7のサウンドは楽しいねえ。PSGというICを使ってるからだがね。

影：PSGってPUT SOUND GAMEのことでしょ！

Dr. D：勝手なことを言うな！ PROGRAMABLE SOUND GENERATORのことさ。FM－8のユーザーは，BEEPしか使えないのがカワイソウだ。

ROCK BOMBER のプログラム・リスト

```
10 C$(0)="╭──╮":C$(1)="|○○|":C$(2)="╰┬┬╯": C$(3)="┌──┐":C$(4)="└┬┬┘":C$(5)="／⌒＼"
:C$(6)="| ○ |":C$(7)="＼__／"
20 GOSUB120
30 D=1:E=1:F=1:M=0:A=0:B=0:X=0:Y=0:KZ=10:SC=0:
40 CLS:LINE(1,6)-(39,6),"X",2
50 LINE(1,13)-(39,13),"X",2
60 LINE(1,20)-(39,20),"X",2
70 LINE(0,3)-(0,23),"■",7,BF
80 LINE(40,3)-(40,23),"■",7,BF
90 CONNECT(16,48)-(633,48),7
100 CONNECT(16,104)-(633,104),7
110 CONNECT(16,160)-(633,160),7:GOTO310
120 CLS:WIDTH40,25:COLOR5:LOCATE 10,2:PRINTC$(0)
130 LOCATE10,3:PRINTC$(1)
140 LOCATE10,4:PRINTC$(2)
150 COLOR 3:LOCATE10,6:PRINTC$(3)
160 LOCATE10,7:PRINTC$(1)
170 LOCATE10,8:PRINTC$(4)
180 COLOR6:LOCATE10,10:PRINTC$(5)
190 LOCATE10,11:PRINTC$(6)
200 LOCATE10,12:PRINTC$(7)
210 LOCATE 0,0:PRINT"************** ROCK-BOMBAR ************"
220 LOCATE 15,3:PRINT"..... You (MARUMAN)
230 LOCATE 15,7:PRINT"..... RENGAMAN.";:COLOR 5:PRINT"10 ten":COLOR6
240 LOCATE 15,11:PRINT"..... DIAMAN...";:COLOR5:PRINT"50 ten"
250 COLOR4:LOCATE 10,14:PRINT"╭─╮    ";:COLOR5:PRINTC$(0);:COLOR4:PRINT"    ╭─╮
  ╭─╮■"
260 LOCATE10,15:PRINT"|1|▁▂▃";:COLOR5:PRINTC$(1);:COLOR4:PRINT"▃▂▁|3|      |Z|■イシ
 "
270 LOCATE 10,16:PRINT"╰─╯    ";:COLOR5:PRINTC$(2);:COLOR4:PRINT"    ╰─╯      ╰─╯◤"
280 COLOR6:LOCATE 10,23:PRINT"[ Pushu Space Key ]
290 B$=INKEY$:IF B$=" " THEN 300 ELSE290
300 PLAY"V15":PLAY"T200":PLAY"O414s8eesOgrs8eesOgrs8aaeaedsOc":FOR I=0 TO 7000:N
EXT:RETURN
310 COLOR6:LOCATE 0,0:PRINT"Score";SC:LOCATE15,0:PRINT"Hi-Score";HI:LOCATE 15,23
:PRINT"ﾃｷﾉｶｽﾞ";KZ
320 A$=INKEY$
330 IF A$="1" THEN X=X-2:XX=X+2:YY=Y:GOSUB460:PLAY"v15":PLAY"t200":PLAY"l64n80"
340 IF A$="3" THEN X=X+2:XX=X-2:YY=Y:GOSUB460:PLAY"v15":PLAY"t200":PLAY"l64n80"
350 IF M=1 THEN 370
360 IF A$="z" OR A$="Z" THEN M=1:PLAY"n40":MX=16+X:MY=21+Y
370 IF X=-14 AND Y=-14 THEN X=20:Y=-7
380 IF X=-14 AND Y=-7 THEN X=20:Y=0
390 IF X=-14 AND Y=0 THEN X=20:Y=-14
400 IF X=22 AND Y=-14 THEN X=-12:Y=0
410 IF X=22 AND Y=-7 THEN X=-12:Y=-14
420 IF X=22 AND Y=0 THEN X=-12:Y=-7
430 COLOR5:LOCATE 14+X,17+Y:PRINTC$(0)
440 LOCATE 14+X,18+Y:PRINTC$(1)
450 LOCATE 14+X,19+Y:PRINTC$(2):GOTO470
460 LINE(14+XX,17+YY)-(17+XX,19+YY)," ",0,BF:RETURN
```


★林君！橋本君！3年生になったけどマイコンを続けてベーマガに載せようよ。（三重県鈴鹿市・**小沢利宗17才**）
……【**影**：ねえ編君！私たちももうじき2年生になるんだね。**編**：そう，でも気持はいつも1年生ですよ！】

```
470 IF M=1 THEN GOTO1030
480 IF D=1 OR K>20 THEN RANDOMIZE(TIME):GOTO 510
490 IF R=0 AND K<20 THEN 520
500 IF R=1 AND K<20 THEN 520
510 R=INT(RND(1)*2):D=0:K=0
520 IF R=0 THEN A=A+1+P:AA=A-1-P:BB=B:GOSUB630:K=K+1:PLAY"v15":PLAY"t200":PLAY"O
4S1L4N12"
530 IF R=1 THEN A=A-1-P:AA=A+1+P:BB=B:GOSUB630:K=K+1:PLAY"v15":PLAY"t200":PLAY"O
4L4S1N12"
540 IF A<=-14 AND B=-7THEN A=20:B=0
550 IF A<=-14 AND B=0 THEN A=20:B=7
560 IF A<=-14 AND B=7 THEN A=20:B=-7
570 IF A>=22 AND B=-7THEN A=-12:B=7
580 IF A>=22 AND B=0 THEN A=-12:B=-7
590 IF A>=22 AND B=7 THEN A=-12:B=0
600 COLOR3:LOCATE14+A,10+B:PRINTC$(3)
610 LOCATE14+A,11+B:PRINTC$(1)
620 LOCATE14+A,12+B:PRINTC$(4):GOTO640
630 LINE(14+AA,10+BB)-(17+AA,12+BB)," ",0,BF:RETURN
640 IFN=1 THEN N1=15+X:N2=14+Y
650 IF V<10 THEN 780
660 IF E=1 THEN 670 ELSE 690
670 R2=INT(RND(1)*2):R3=INT(RND(1)*3):E=0
680 IF R2=0 AND F=1 THEN U=2:F=0
690 IF R2=0 THEN U=U+2:UU=U-2:GOSUB770:G=G+1:PLAY"L64CDEFGABL4"
700 IF R2=1 AND F=1 THEN U=34:F=0
710 IF R2=1 THEN  U=U-2:UU=U+2:GOSUB770:F=0:G=G+1:PLAY"L64 CDEFGABL4"
720 IF R3=0 THEN T=3 ELSE IF R3=1 THEN T=10 ELSE T=17
730 IF G=16 THEN U=0:G=0:E=1:V=0:F=1:GOTO 780
740 COLOR6:LOCATEU,T:PRINTC$(5)
750 LOCATEU,T+1:PRINTC$(6)
760 LOCATEU,T+2:PRINTC$(7):GOTO780
770 LINE(UU,T)-(UU+3,T+2)," ",0,BF:RETURN
780 V=V+1
790 IF 15+X=17+A AND 18+Y=11+B THEN GOTO880
800 IF 14+X=17+A AND 18+Y=11+B THEN GOTO 880
810 IF 14+X=U+2 AND 18+X=T+1 THEN GOTO 880
820 IF 16+X=U+2 AND  18+Y=T+1 THEN GOTO880
830 IF 16+X=U AND 18+Y=T+1 THEN GOTO 880
840 IF 16+X=14+A AND 18+Y=11+B THEN GOTO880
850 IF 17+X=U+2 AND 18+Y=T+1 THEN GOTO880
860 IF SC>HI THEN HI=SC
870 GOTO310
880 PLAY"V15":PLAY"T200":PLAY"L806S0ABABGEC"
890 IF C$="N" OR C$="n" THEN END
900 COLOR7:LOCATE12+X,15+Y:PRINT"╲サヨウナラ╱
910 COLOR2:LOCATE14+X,16+Y:PRINT" ╭──╮"
920 LOCATE14+X,17+Y:PRINT"┤ ○│"
930 LOCATE14+X,18+Y:PRINT"┤ ○│"
940 LOCATE14+X,19+Y:PRINT" ╰──╯"
950 FOR I=0 TO 3000:NEXT:SYMBOL(140,40),"GAME OVER",6,5,4:GOSUB970:GOTO980
960 SYMBOL(140,40),"You ノ カチ",6,5,4:RETURN
970 SYMBOL(140,80),"TRY AGAIN(Y/N)",3,2,4:RETURN
980 C$=INKEY$
990 IF C$="Y" OR C$="y" THEN30
1000 IF C$="N" OR C$="n" THEN END
1010 IF C$="N" OR C$="n" THEN END
1020 GOTO980
1030 COLOR5:MY=MY+1:LOCATEMX,MY-1:PRINT" "
1040 LOCATE MX,MY:PRINT"●"
1050 IF MX=14+A AND MY=10+B THEN SC=SC+10:KZ=KZ-1:GOSUB1130 :A=-12:B=-7 ELSE IF
MX=16+A AND MY=10+B THEN SC=SC+10:KZ=KZ-1:GOSUB1130:A=-12:B=-7
1060 IF MX=15+A AND MY=10+B THEN SC=SC+10:KZ=KZ-1:GOSUB1130:A=-12:B=-7
1070 IF MX=17+A AND MY=10+B THEN SC=SC+10:KZ=KZ-1:GOSUB1130:A=-12:B=-7
1080 IF MX=U+2 AND MY=T THEN SC=SC+50:KZ=KZ-1:GOSUB1140:G=15
1090 IF MX=U AND MY=T THEN SC=SC+50:KZ=KZ-1:GOSUB 1140:G=15
1100 IF MY=10 OR MY=17 OR MY=23 THEN LOCATE MX,MY:PRINT" ":M=0
1110 IF KZ=0 THEN P=P+1:IF P=2 THEN :P=0GOSUB 960:GOSUB 970:GOTO 980 ELSE KZ=20:
GOSUB300
1120 GOTO480
1130 LINE(14+A,10+B)-(17+A,12+B)," ",0,BF:GOSUB1150:RETURN
1140 LINE(U,T)-(U+2,T+2)," ",0,BF:GOSUB1150:RETURN
1150 SOUND7,&HF7:SOUND8,16:SOUND6,&H45:SOUND11,0:SOUND12,8:SOUND13,0:RETURN
1160 'BY  UTOU
```


★ＶＩＣのプログラムの掲載本数が減っている。しかし僕がすばらしいプログラムを送りアッと言わせてみせる。
編集部に問い合せの電話が——。(富山市・**南山真爾14才**)……【**編**：電話恐怖症のマイナー君になっちゃう。】



FM-7/8用（ただし、FM-8の場合は、PLAY文をカットする）

トンネルマン

和田山　正

◎ゲームの内容

あなたは，トンネルマンです。地中の爆弾を，エイリアンの妨害にもめげず，地上に持ち上げてください。爆弾は押せば動きますが，それはトンネル内だけで，もしトンネルがないのに押すと爆発します。

また，1個爆弾を地上に持ち上げると，トンネルをうめてしまうことができます。エイリアンをうめると，高ポイントを取ることができます。また，その面の半分の爆弾を持ち上げると，面クリアです。7回トンネルマンがやられると，GAME　OVERです。

◎キー操作

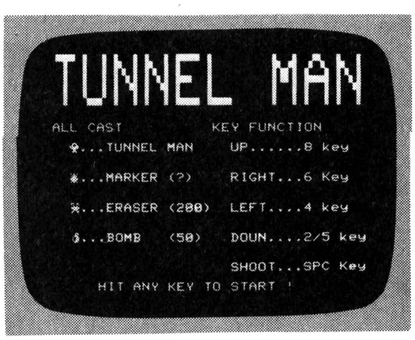
トンネルマンの移動は，テンキーの4，8，6，2で，下は5のキーでも使えます。トンネルうめは，スペース・キーです。

◎移植のポイント

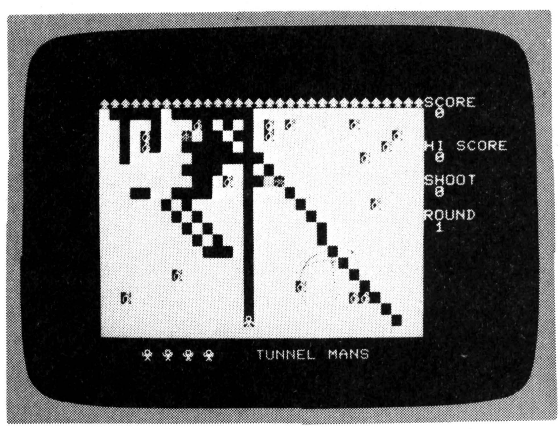
このゲームを移植する場合は，つぎの点を考えてやってください。

画面表示での問題は，PUT文です。ここは，例えば450行の場合だと，COLOR？：LOCATEX，Y：PRINT "？"（カラー文のない機種ははぶくこと）のような形に直します。

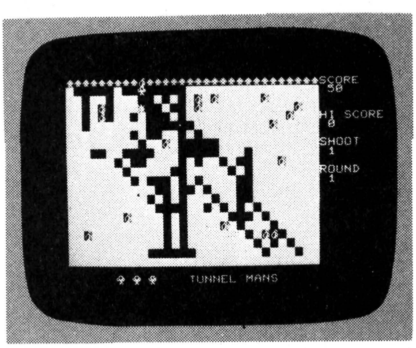
その他，音，SCREEN関数，キー・スキャン等を，自分の機種用に直してください。また，キャラクタ・コードの違いにも，気をつけてください。



◀《写真1》タイトル画面



▲《写真2》下までトンネルを掘ってみました



◀《写真3》爆弾を上まで持ち上げたところです

★編さん！よろこんで下さい。プログラムを送りましたよ!!（愛媛県松山市・山下　毅）……【編：ありがとう!! ベーマガがこんなに人気があるのも，読者のみなさんの協力があったからこそ。ガンバルゾー!!】

影：諸君！ 最近のプログラムは，キャラクタに凝っていて，実によろしいんではないだろうか。この作品も，その一つであったりしてと思ったりもして。

編：ずいぶんと，まわりくどい話しかたですね。ゲームに目がまわらずに，舌がまわってますよ。

影：だって，このゲームったら，1階から2階へ，2階から3階へと目まぐるしく変わるから……。動きは遅いけど，場所が変わるのは目によくない!!

Dr. D：勝手に決めるでないぞ。この作品のポイントは，そこにあるんだ。敵の動きのか所をリストで確かめてごらん！

トンネルマンのプログラム・リスト

```
10 ' --------- ｷｬﾗｸﾀ DATA ---------
20 DATA 31774,0,-31996,2032,120,2032,2032,4064
30 DATA -31727,16254,17160,3096,132,3096,19480,6192
40 DATA 1040,-257,10128,-13285,1008,3097,19480,6192
50 DATA 26611,32382,8160,-14349,2084,2035,25584,4064
60 DATA 31903,3740,-3268,32766,4146,2047,32752,16380
70 DATA 2032,25027,-24604,448,4210,1920,240,25478
80 DATA 3098,32510,13104,864,2276,3264,408,1728
90 DATA 30735,7228,-14452,3640,1008,14448,1806,7280
100 '-------- ｼｮｷ1 ----------
110 WIDTH 40,25:RANDOMIZE TIME/4:DEFINTA-Z
120 FOR I=OTO7:READ A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),G(I),H(I),I(I):NEXT
130 '------- DEMO ---------
140 SYMBOL(10,0),"TUNNEL MAN",7,6,5
150 COLOR3:LOCATE1,7:PRINT"ALL CAST";SPC(10);"KEY FUNCTION"
160 PUT@(48,72)-(63,79),D,PSET,7:PUT@(48,96)-(63,103),C,PSET,6
170 PUT@(48,120)-(63,127),A,PSET,3:PUT@(48,144)-(63,151),E,PSET,7
180 COLOR7:LOCATE4,9:PRINT"...TUNNEL MAN";SPC(4);"UP......8 key"
190 LOCATE4,12:PRINT"...MARKER (?)";SPC(4);"RIGHT...6 Key"
200 LOCATE4,15:PRINT"...ERASER (200)";SPC(2);"LEFT....4 key"
210 LOCATE4,18:PRINT"...BOMB    (50)";SPC(3);"DOUN....2/5 key"
220 LOCATE21,21:PRINT"SHOOT...SPC Key "
230 COLQR6:LOCATE6,23:PRINT"HIT ANY KEY TO START !"
240 PLAY"v13t180o5g8d8f8g8g8b-8g16f16d8d-4c8d4r4"
250 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 240ELSE 270
260 '-------- ｼｮｷ2 ------------
270 FOR I=1TO25:PRINT:NEXT
280 M=1:SC=0:D=6
290 LINE(0,0)-(30,0),"♠",4:LINE(0,1)-(30,20),"■",5,BF
300 FOR I=1TOM*20:RX=INT(RND(1)*27+2):RY=INT(RND(1)*17+1)
310 LOCATERX,RY:PRINTCHR$(&HA0)
320 PUT@(RX*16,RY*8)-(RX*16+15,RY*8+7),E,PSET,7:NEXT
330 LOCATE15,22:PRINT"TUNNEL MANS"
340 FOR I=OTO10 STEP2:PUT@(I*16,22*8)-(I*16+15,22*8+7),D%,PSET,7:NEXT
350 PLAY"t250"
360 X=1:Y=1:PX=28:PY=19:TX=1:TY=19:B=M*20:V=0:H=1:GOSUB 1220
370 '-------TUNNEL MAN ----------
380 LOCATEX-XZ,Y-YZ:PRINT" "
390 ON H GOTO 400,410,420,430
400 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),D,PSET,7:GOTO 440
410 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),H,PSET,7:GOTO 440
420 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),G,PSET,7:GOTO 440
430 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),I,PSET,7:GOTO 440
440 GOSUB 820
450 '-------- KEY SCAN --------
460 K$=INKEY$
470 IF K$="5" OR K$="2" THEN YZ=1:XZ=0:H=4
480 IF K$="4"THEN XZ=-1:YZ=0:H=2
490 IF K$="6"THEN XZ=1:YZ=0:H=3
500 IF K$="8"THEN YZ=-1:XZ=0:H=1
510 IF K$=" " THEN GOSUB 680
520 IF X+XZ<1 OR X+XZ>29 OR Y+YZ<1 OR Y+YZ>19 THEN XZ=0:YZ=0
530 X=X+XZ:Y=Y+YZ
540 '-------- BOMB -----------
```

★4月号P 133の編さん！あなたも古い!!僕の所ではベーマガは15日に発売になる。10日にだしてくれ〜！（妹がハガキにニンジンを描くって）(北海道北見市・**竹内一詔12才**)……【**影**：妹さんのニンジンとてもウマかった！】

```
550 IF SCREEN(X,Y)=&HA0 THEN PLAY"o5g16":GOTO560 ELSE PLAY"o"+STR$(H+2)+"g16e8c1
6":GOTO380
560 LOCATEX-XZ,Y-YZ:PRINT" "
570 IF Y+YZ=0 THEN SC=SC+50:B=B-1:V=V+1:GOSUB1220:PLAY"o5a8"ELSE590
580 IF B<M*10THEN 1100
590 IF SCREEN(X+XZ,Y+YZ)=&H87 THEN XZ=0:YZ=0:GOTO 630
600 LOCATEX+XZ,Y+YZ:PRINTCHR$(&HA0)
610 LOCATEX,Y:PRINT" "
620 PUT@((X+XZ)*16,(Y+YZ)*8)-((X+XZ)*16+15,(Y+YZ)*8+7),E,PSET,7:GOTO380
630 BX=X:BY=Y:GOSUB 1160:D=D-1:GOSUB1220
640 B=B-1:IFD=-1THEN 1030
650 IF B<M*10THEN 1100
660 GOTO 380
670 '--------- ﾐｻｲﾙ --------
680 IF SCREEN(X+XZ,Y+YZ)=&H20 THENDX=X+XZ:DY=Y+YZELSERETURN
690 IF SCREEN(X+XZ,Y+YZ)=&H87 THEN RETURN
700 IF V=0 THEN RETURN ELSE V=V-1:GOSUB1220
710 COLOR5:LOCATEDX,DY:PRINT"■"
720 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),D,PSET,7
730 DX=DX+XZ:DY=DY+YZ
740 IF DX=TX AND DY=TY THENBX=TX:BY=TY:GOSUB1160:SC=SC+INT(RND(1)*400):GOTO790
750 IF DX=PX AND DY=PY THEN BX=PX:BY=PY:GOSUB1160:SC=SC+200:GOTO800
760 IF SCREEN(DX,DY)=&H87 OR DY+YZ=0 THEN RETURN
770 PLAY"o6g16"
780 GOTO 710
790 GOSUB1220:LOCATETX,TY:PRINT" ":TX=1:TY=19:RETURN
800 GOSUB1220:LOCATEPX,PY:PRINT" ":PX=28:PY=19:RETURN
810 '--------- ﾃｷ MOVE ----------
820 ON RND(1)*7 GOTO 830,840,840,850,850,860
830 TXZ=(1-INT(RND(1)*3)):TYZ=(1-INT(RND(1)*3)):GOTO870
840 TXZ=SGN(X-TX):TYZ=SGN(Y-TY):GOTO 870
850 PXZ=(1-INT(RND(1)*3)):PYZ=(1-INT(RND(1)*3)):GOTO870
860 PXZ=SGN(X-PX):PYZ=SGN(Y-PY)
870 IF SCREEN(TX+TXZ,TY+TYZ)=&HA0 THEN TXZ=0:TYZ=0
880 IF SCREEN(PX+PXZ,PY+PYZ)=&HA0 THEN PXZ=0:PYZ=0
890 IF TX+TXZ<1ORTX+TXZ>29ORTY+TYZ<1ORTY+TYZ>19 THEN TXZ=0 :TYZ=0
900 IF PX+PXZ<1ORPX+PXZ>29ORPY+PYZ<1ORPY+PYZ>19 THEN PXZ=0 :PYZ=0
910 LOCATEPX,PY:PRINT" ":COLOR5:LOCATETX,TY:PRINT"■"
920 TX=TX+TXZ:TY=TY+TYZ:PX=PX+PXZ:PY=PY+PYZ
930 PUT@(TX*16,TY*8)-(TX*16+15,TY*8+7),C,PSET,6
940 PUT@(PX*16,PY*8)-(PX*16+15,PY*8+7),A,PSET,3
950 IF TX=X AND TY=Y THEN D=D-1:GOTO 980
960 IF PX=X AND PY=Y THEN D=D-1:GOTO 980
970 RETURN
980 GOSUB1220:BX=X:BY=Y:GOSUB 1160
990 LOCATETX,TY:PRINT" "
1000 TX=1 :TY=19:COLOR5:LOCATEPX,PY:PRINT"■":PX=28:PY=19: IF D=-1THEN1030
1010 RETURN
1020 '------- GAME OVER-------
1030 IF HI<SC THEN HI=SC
1040 SYMBOL(0,50),"GAME OVER",7,9,3
1050 FOR I=1TO2
1060 PLAY"t180v12o5e8a8.g#16a8b8o6c8d8e8c8d8o5b8g8b8a4r8"
1070 FOR W=1TO7000:NEXT:NEXT:PLAY"o6a4"
1080 LOCATE1,24:FORI=1TO24:PRINT:NEXT:GOTO 140
1090 '------- ROUND CLEAR ------
1100 SC=SC+M*700:M=M+1
1110 IF D=6 THEN 1120 ELSE D=D+1
1120 GOSUB 1220
1130 PLAY"s3m3000b4g4e4d4f#8f#8f#8f#8g8f#8g8":FOR W=1TO1000:NEXT
1140 IF M=8 THEN 1030 ELSE 290
1150 '------ ﾊﾞｸﾊﾂ ------
1160 LOCATEBX,BY:PRINT" ":PUT@(BX*16,BY*8)-(BX*16+15,BY*8+7),B,PSET,7
1170 SOUND11,255:SOUND12,30:SOUND2,10:SOUND3,15:SOUND4,23:SOUND5,13:SOUND7,49
1180 SOUND6,80:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND13,0
1190 FOR W=1TO2000:NEXT
1200 LOCATEBX,BY:PRINT" ":RETURN
1210 '------ SCORE DISPLY -------
1220 COLOR7:LOCATE31,0:PRINT"SCORE":LOCATE31,1:PRINTSC
1230 LOCATE31,4:PRINT"HI.SCORE":LOCATE31,5:PRINTHI
1240 LOCATE31,7:PRINT"SHOOT":LOCATE31,8:PRINTV
1250 LOCATE31,10:PRINT"ROUND":LOCATE31,11:PRINTM
1260 LOCATE0,22:PRINTSPC((6-D)*2):RETURN
```


★受験に落ちたのでＭＺ－2000が手に入らなかった。ウェ～ン，マイコンルームのマイコンくれ～!!（東京都世田谷区・**羅伯　丞12才**）……【**編**：羅伯君！ガンバレ!!そして，来年こそ—**影**：私にマイコンを買ってよ！】



FP-1000／1100用

シミュレーション

ネッシー生捕り

木内　正明

内容

衛星写真と音波探知機のデータから位置を計算し，捕獲ネットでネッシーをつかまえるゲームです。

遊びかた

RUNするとネッシーが現れ，スペース・キーを押すとスタートします。最初（5km×9km）のネス湖のR．G．B3色分解写真から，3色が重なる部分を見つけ入力します。

つぎにその部分が拡大され，好みの場所に探知機(有効半径300m）をセットします。そのデータからネッシーの居所を見つけ，ヘリコプターをセットします。その位置を中心とした一辺100mのワクの中にネッシーがいれば拡大されます。

ネッシーが現われたら2，4，6，8で赤い円を動かし，スペース・キーでネットを落としてください。全体がネットの中に入れば，捕獲成功です。

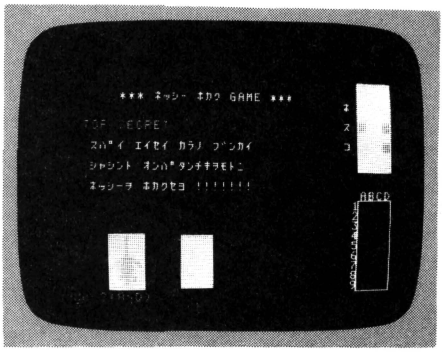
注意：探知機による探査は2回できますが，ネットの数は1個になります（1回なら2個)。またネッシーの体長は25m，ネットの半径は20mです。

改造点

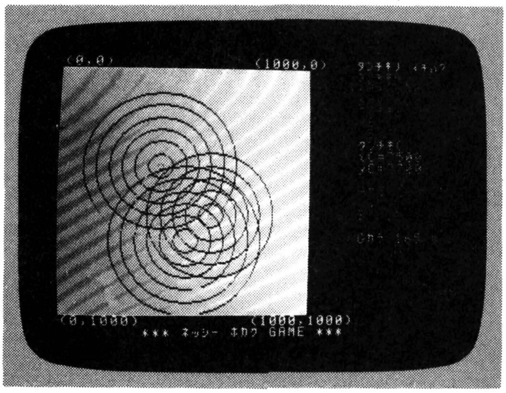
250行，260行，280行のREM（’）をはずせば，衛星写真の■が増えます。

1080行のTI＞20の20を大きくすれば，ネッシーの出る回数が多くなります。

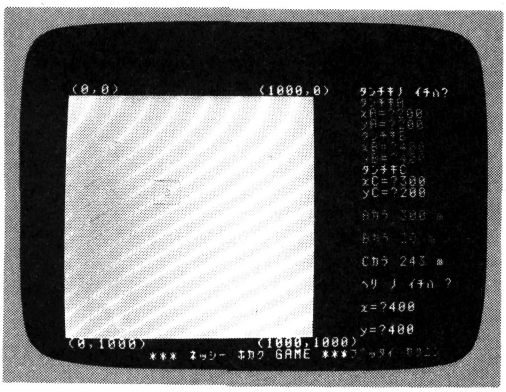
探知機でネッシーの位置が予想できない人は，880行のNEXT;’の’をはずしてください。



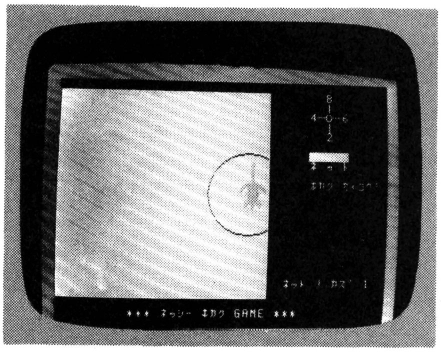
▶《写真1》タイトルと説明



▲《写真2》3か所のポイントで探査を開始



▼《写真3》予想地点にヘリを降下する



◀《写真4》ネッシー発見!! ネットをおろせ!!

編：このゲームの写真を撮るのに1時間ちかくかかっちゃった。あーあ，シミュレーション・ゲームは疲れるなあ。

Dr. D：影君に手伝ってもらったらどうかね？

編：シミュレーション恐怖症の影さんですよ。こっちから頼もうとすると，どっかへ消えちゃうんです。

Dr. D：ゲーム狂の影君も，頭脳プレイにはついていけないようだな。ハッハッハ!!

（**影**：勝手なこと言うな！　今に見てろ!!）

ネッシー生捕りのプログラム・リスト

```
 10 WIDTH40:COLOR 6:LOCATE5,2:PRINT"*** ﾈｯｼｰ ﾎｶｸ GAME ***":COLOR 2
 20 M$="          TOP SECRET"
 30 FORI=1TO11:LOCATE1,5:PRINT MID$(M$,I,10):BEEP:FORT=1TO20:NEXTT:NEXTI
 40 COLOR 7
 50 LOCATE2,7:PRINT"ｽﾊﾟｲ ｴｲｾｲ ｶﾗﾉ ﾌﾞﾝｶｲ"
 60 LOCATE2,9:PRINT"ｼｬｼﾝﾄ ｵﾝﾊﾟ ﾀﾝﾁｷｦﾓﾄﾆ "
 70 LOCATE2,11:PRINT"ﾈｯｼｰｦ ﾎｶｸｾﾖ !!!!!!!":GOSUB1320
 80 LOCATE2,13:PRINT"HIT SPACE KEY"
 90 IF INKEY$=" "THEN LOCATE2,13:PRINT"               " ELSE 90
100 INIT(0,0),1,1:TR=0:VIEW(0,0)-(319,199):COLOR 7
110 LOCATE32,3:PRINT"ﾈ":LOCATE32,5:PRINT"ｽ":LOCATE32,7:PRINT"ｺ"
120 K=0:CO=0.5:RANDOMIZE
130 COLOR 7,0,7,0:QUAD(271,7)-(304,80):PAINT(272,8),5
140 LOCATE34,12:PRINT"ABCD"
150 FOR ｲ=1TO9
160 LOCATE32,12+ｲ:PRINTｲ
170 NEXT
180 COLOR 7,0,7,0:QUAD(271,103)-(304,176)
190 X=INT(RND(1)*4)+34:Y=INT(RND(1)*9)+1
200 FORJ=1TO3:CO=CO*2
210 RANDOMIZE:PAINT(272,8),CO,7
220 PAINT(272,8),5,7
230 X1=RND(1)*4+34:Y1=RND(1)*9+1
240 X2=RND(1)*4+34:Y2=RND(1)*9+1
250 'X3=RND(1)*4+34:Y3=RND(1)*9+1
260 'X4=RND(1)*4+34:Y4=RND(1)*9+1
270 COLOR CO:LOCATEX,Y:PRINT"■":LOCATEX1,Y1:PRINT"■":LOCATEX2,Y2:PRINT"■"
280 'LOCATEX3,Y3:PRINT"■":LOCATEX4,Y4:PRINT"■"
290 FORT=1TO500:NEXT
300 NEXT
310 LOCATE0,22:PRINT"Xﾊ ?(A~D)"
320 LOCATE0,23:INPUTX$
330 IFX$="A"THEN Xﾛ=34
340 IFX$="B"THEN Xﾛ=35
350 IFX$="C"THEN Xﾛ=36
360 IFX$="D"THEN Xﾛ=37
370 LOCATE0,23:PRINT"    "
380 LOCATE0,22:PRINT"Yﾊ ?(1~9)"
390 LOCATE0,23:INPUTYﾛ
400 COLOR 6:LOCATEXﾛ,Yﾛ+12:PRINT"■"
410 IF(Xﾛ=X)AND(Yﾛ=Y)THEN430
420 BEEP:FORI=1TO1000:NEXT:CLS:LOCATE0,5:PRINT"ｿｺﾆﾊ ｵｵｷﾅ ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂﾊ ｱﾘﾏｾﾝ":GOT
O1300
430 FORT=1TO1000:NEXT
440 x=INT(RND(1)*999)+1:y=INT(RND(1)*999)+1
450 VIEW(0,0)-(319,199):COLOR 6,0,7,0
460 CLS:INIT(0,0),1,1,R:QUAD(0,10)-(200,210):PAINT(1,11),5,7:LOCATE8,23:PRINT"
*** ﾈｯｼｰ ﾎｶｸ GAME ***":COLOR 7
470 LOCATE0,0:PRINT"(0,0)"
480 LOCATE19,0:PRINT"(1000,0)"
490 LOCATE0,22:PRINT"(0,1000)"
500 LOCATE19,22:PRINT"(1000,1000)"
510 COLOR 7
520 LOCATE30,0:PRINT"ﾀﾝﾁｷﾉ ｲﾁﾊ?"
530 COLOR 1:LOCATE30,1:PRINT"ﾀﾝﾁｷA"
540 LOCATE30,2:PRINT"xA=";:INPUTxA
550 LOCATE30,3:PRINT"yA=";:INPUTyA
560 COLOR 2:LOCATE30,4:PRINT"ﾀﾝﾁｷB"
570 LOCATE30,5:PRINT"xB=";:INPUTxB
580 LOCATE30,6:PRINT"yB=";:INPUTyB
590 COLOR 3:LOCATE30,7:PRINT"ﾀﾝﾁｷC"
600 LOCATE30,8:PRINT"xC=";:INPUTxC
610 LOCATE30,9:PRINT"yC=";:INPUTyC
620 VIEW(1,9)-(199,174)
630 CIRCLE(xA/5,yA/5+10),2,1
640 CIRCLE(xB/5,yB/5+10),2,2
650 CIRCLE(xC/5,yC/5+10),2,3
660 FOR R=10TO60 STEP 10
670 CIRCLE(xA/5,yA/5+10),R,0
```

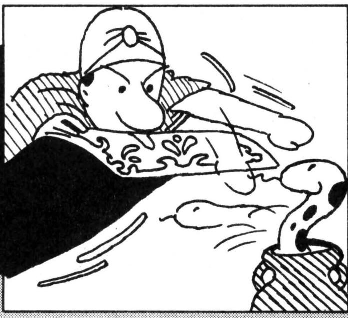

★私は変態ではありません。パソコンで美女の描ける人にX1用「野球拳」を作って下さい。くり返します，私は変態ではありません。（京都市・**梅田秀樹22才**）……【**編**：影さんと同じですね。**影**：私は変態です。】

```
  680 CIRCLE(xB/5,yB/5+10),R,0
  690 CIRCLE(xC/5,yC/5+10),R,0
  700 NEXT
  710 LA=INT(SQR((x-xA)^2+(y-yA)^2))
  720 COLOR 1:IFLA>300THEN740
  730 LOCATE30,11:PRINT"Aｶﾗ";LA;"m":GOTO750
  740 LOCATE30,11:PRINT"A ﾊﾝﾉｳﾅｼ"
  750 LB=INT(SQR((x-xB)^2+(y-yB)^2))
  760 COLOR 2:IFLB>300THEN780
  770 LOCATE30,13:PRINT"Bｶﾗ";LB;"m":GOTO790
  780 LOCATE30,13:PRINT"B ﾊﾝﾉｳﾅｼ"
  790 LC=INT(SQR((x-xC)^2+(y-yC)^2))
  800 COLOR 3:IFLC>300THEN820
  810 LOCATE30,15:PRINT"Cｶﾗ";LC;"m":GOTO840
  820 LOCATE30,15:PRINT"C ﾊﾝﾉｳﾅｼ"
  830 FORI=1TO2000:NEXT
  840 FOR R=60TO10 STEP -10
  850 CIRCLE(xA/5,yA/5+10),R,5
  860 CIRCLE(xB/5,yB/5+10),R,5
  870 CIRCLE(xC/5,yC/5+10),R,5
  880 NEXT:'LOCATE0,23:PRINTx;y
  890 TR=TR+1:IF TR<2 THEN 900 ELSE 940
  900 COLOR 7:LOCATE30,17:PRINT"ﾓｳ1ﾄﾞﾀﾝｻ":LOCATE30,19:PRINT"ｼﾏｽｶ Y/N"
  910 IF INKEY$="Y"THEN920 ELSE IF INKEY$="N"THEN 930 ELSE 910
  920 CLS:GOTO450
  930 LOCATE30,19:PRINT"          "
  940 COLOR 7:LOCATE30,17:PRINT"ﾍﾘ ﾉ ｲﾁﾊ ?":LOCATE30,19:PRINT"x=";:INPUTxH:LOCAT
E30,21:PRINT"y=";:INPUTyH
  950 COLOR 2,0,2,0:xH1=xH/5-10:yH1=yH/5:xH2=xH/5+10:yH2=yH/5+20:PLOT(xH1+10,yH1
+10):QUAD(xH1,yH1)-(xH2,yH2)
  960 IF(x>xH-50)AND(x<xH+50)AND(y>yH-50)AND(y<yH+50)THEN990
  970 FORI=1TO1000:NEXT:CIRCLE(x/5,y/5+10),3,6
  980 BEEP:LOCATE0,23:PRINT"ｶｸﾆﾝ ﾃﾞｷﾏｾﾝ                              ":FORI=1TO1000:NEXT:CO
LOR 6:GOTO1300
  990 FORI=1TO200:BEEP:NEXT
 1000 FORK=1TO3:LOCATE29,23:PRINT"           ":FORL=1TO200:NEXTL:LOCATE29,23:PRIN
T"ﾌﾞｯﾀｲ ｶｸﾆﾝ":FORM=1TO200:NEXTM:NEXTK
 1010 FORI=1TO2000:NEXT:CLS:COLOR 6:VIEW(0,8)-(200,175):INIT(0,8),1,1,R:LOCATE8,
23:PRINT"*** ﾈｯｼｰ ﾎｶｸ GAME ***":COLOR 7,,7
 1020 QUAD(0,0)-(200,200):PAINT(1,1),5:VIEW(1,9)-(199,174):NE=3-TR
 1030 LOCATE32,1:PRINT"8":LOCATE32,2:PRINT"|"
 1040 LOCATE30,3:PRINT"4-o-6":LOCATE32,4:PRINT"|"
 1050 LOCATE32,5:PRINT"2":LOCATE30,7:PRINT"■■■■■■":LOCATE30,8:PRINT"ﾈ ｯ ﾄ"
 1060 LOCATE27,20:PRINT"ﾈｯﾄ ﾉ ｶｽﾞ";NE
 1070 xﾈ=INT(RND(1)*29)*6+1:yﾈ=INT(RND(1)*38)*4+1:xs=INT(RND(1)*6-3)*5:ys=INT(RN
D(1)*4-2)*5:x1=100:y1=100:xx=0:yy=0:TI=0:CIRCLE(x1,y1),2,2
 1080 TI=TI+1:IF TI>20 THEN 1280
 1090 PUT@(xﾈ,yﾈ)-(xﾈ+30,yﾈ+50),N:xﾈ=xﾈ+xs:yﾈ=yﾈ+ys
 1100 IF(xﾈ<1)OR(xﾈ>169)OR(yﾈ<1)OR(yﾈ>149)THEN1110 ELSE 1120
 1110 xﾈ=INT(RND(1)*29)*6+1:yﾈ=INT(RND(1)*38)*4+1:xs=INT(RND(1)*6-3)*10:ys=INT(R
ND(1)*4-2)*10
 1120 PUT@(xﾈ,yﾈ)-(xﾈ+30,yﾈ+50),ﾈ
 1130 I$=INKEY$
 1140 IF I$=""THEN1080
 1150 IF I$="4"THEN xx=-20
 1160 IF I$="6"THEN xx=20
 1170 IF I$="2"THEN yy=20
 1180 IF I$="8"THEN yy=-20
 1190 IF INKEY$=" "THEN1260
 1200 CIRCLE(x1,y1),2,5:x1=x1+xx:y1=y1+yy
 1210 IFx1<10THENx1=10
 1220 IFx1>190THENx1=190
 1230 IFy1>190THENy1=190
 1240 IFy1<10THENy1=10
 1250 CIRCLE(x1,y1),2,2:xx=0:yy=0:GOTO1080
 1260 BEEP:CIRCLE(x1,y1),40,0:L1=SQR((x1-15-xﾈ)^2+(y1-yﾈ)^2):L2=SQR((x1-2-xﾈ)^2+
(y1-31-yﾈ)^2):L3=SQR((x1-28-xﾈ)^2+(y1-31-yﾈ)^2):L4=SQR((x1-15-xﾈ)^2+(y1-49-yﾈ)^2
)
 1270 IF(L1<40)AND(L2<40)AND(L3<40)AND(L4<40)THEN 1290
 1280 COLOR 6:FOR I=1TO200:NEXT:LOCATE30,10:PRINT"ﾎｶｸ ｼｯﾊﾟｲ":IF TR<2 THEN TR=TR+
1:GOTO1010 ELSE 1300
 1290 COLOR 6:FOR I=1TO200:BEEP:NEXT:LOCATE30,10:PRINT"ﾎｶｸ ｾｲｺｳ!":COLOR ,,,4:GOT
O1300
 1300 FOR I=1TO3000:NEXT:CLS:LOCATE5,10:PRINT"Try ones more ?  Y / BREAK"
 1310 IF INKEY$="Y"THEN CLS:LOCATE0,10:PRINT"*** ﾈｯｼｰ ﾎｶｸ GAME ***":GOTO100 ELSE
 1310
 1320 INIT(50,130),1,1,R:QUAD(-16,-1)-(16,51):PAINT(-15,0),5
 1330 DIMN(384):GET@(-15,0)-(15,50),N
 1340 FOR I=1 TO 16:COLOR 7,0,1,0
 1350 DATA0,0,2,5,1,5,1,19,1,19,5,25,5,25,6,32,6,32,4,38,4,38,2,42,2,42,0,49,2,2
1,8,23,8,23,12,26,12,26,13,31,13,31,7,26,7,26,4,23,5,37,8,39,8,39,9,42,9,42,7,45
,7,45,3,40
 1360 READｱ,ｲ,ｳ,ｴ:PLOT(ｱ,ｲ)-(ｳ,ｴ):PLOT(-1*ｱ,ｲ)-(-1*ｳ,ｴ):NEXT
 1370 PAINT(0,2):PAINT(6,24):PAINT(-6,24):PAINT(7,41):PAINT(-7,41):PAINT(5,23):P
AINT(-5,23)
 1380 DIMﾈ(384):GET@(-15,0)-(15,50),ﾈ
 1390 PUT@(50,0)-(80,50),ﾈ
 1400 PUT@(50,0)-(80,50),N:RETURN
```


★ Dr. にお願い！いとこがオーストラリアに留学してるけどプログラムをよこせって。お願いだから作って下さい。(神奈川県藤沢市・??)……【Dr. D：ベーマガを読んで考えることだ。影：なるほどカンガエルーね！】

JR-100用

ARABIAN SNAKE



伊藤　武司

PROLOGUE

あなたは，魔法使いのアラジン君です。今日もフライング・カーペットに乗って，魔法の修行をしています。

ふと気がつくと，変な所にきていました。あれー，下に変な瓶がたくさん並んでいるなあ。などと思っていると，その瓶の中から，コブラがアラジン君めがけて襲ってくるではありませんか。

さあアラジン君は，この危機を乗りこえられるか!!

《第１表》変数表

A	アラジン座標	D(10)	ヘビカウンタ
B	PICK	V	ボスコブラカウンタ
R	アラジン数	P，P1，P2	アラジンPEEK用
M	面数	C	どのヘビ出すかカウンタ
H	ハイ・スコア	K，K$	READ用
S	スコア	I	FOR～NEXT用
X	砂座標		

《第２表》プログラム・マップ

100	マシン語領域確保
110～	初期設定
130～	マシン語書きこみ
270～	キャラクタ書きこみ
530～	初期設定
550～	FIELDプリント
650～	初期設定
670～	アラジン処理
730～	コブラ処理
790～	砂サブ
850～	コブラ殺した
890～	ボスコブラ殺した
930～	アラジン死んだ
960～	END CRT
1040～	START CRT
1140～	マシン語＄９Cバイトチェックサム

HOW TO PLAY

下のほうに，瓶が10個並んでいます。その中から，コブラがランダムに出てきます。

コブラをやっつけるには，瓶の中に魔法の砂を入れてやると，その瓶の中のコブラは死にます。

しかし，安心してはいられません。すぐにその瓶の中の卵がかえり，殺しても殺しても，卵がかえりコゴラが出てきます。

その力はボスコブラにあります。だからボスコブラをやっつければ，すべてのコブラが死に絶え，１面クリアとなります。

コブラを一匹殺すと，＋50点です。ボスコブラを殺すと，50×面数です。Ⓚで左，Ⓜで右で，Ⓩで砂です。

ゲームのコツは，はしから順に倒していくことです。

EPILOGUE

私のHI－SCOREは，12050点でした。JR-100のV－RAMのあとがあいていますが，JR-200はそこにユーザー定義とカラーRAMが入っています。

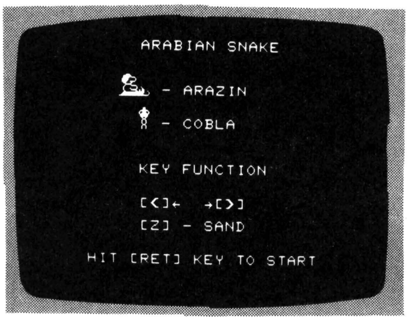
BM－Jrのようにオプションで出ないかな，カラーRAM!!!!

CHECKER FLAG

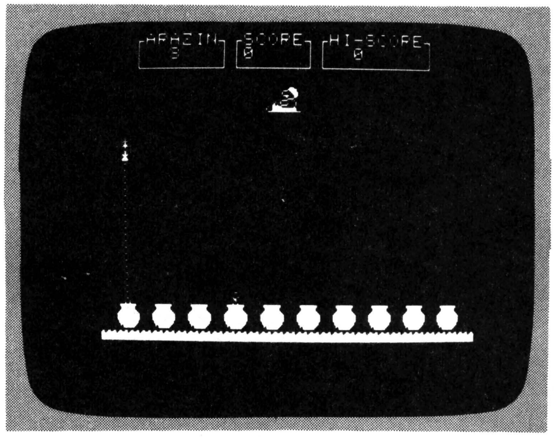
編：プログラム・コンテストに，たくさんの応募をいただきありがとうございます。みなさんの力作がドッサリと届いて，編集部のみんなもビックリ!!　この作品もそのうちの一つです。DATAを多用しているけど，プログラムの長さとアイデアのおもしろさに，思わず笑ってしまいました。

Dr.D：キャラクタのデザインがウマイねえ。動きにもマシン語を使ってるようだが，ここは今一歩といった感じだね。

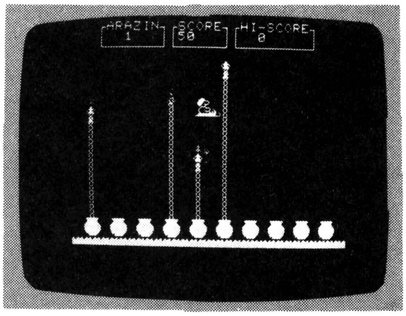
★ナイコン族をなくす手段。影さんをどっかで働かせそのお金でパソコンをみんなにあげるのです。(京都府亀岡市・高乗祐史12才)……【**影**：どっかって私は編集部で働いてるんだぞ。**一同**：ホントなの？**影**：グスン！】



◀《写真1》キーの説明



▲《写真2》スタート！　はじめはスイスイと余裕がある



◀《写真3》おっと危い!!　タイミングよく砂を落とそう

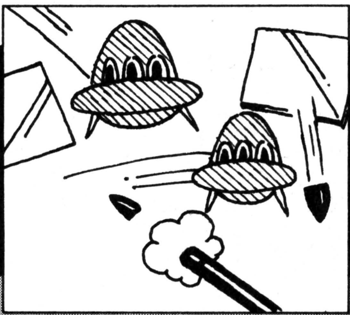
ARABIAN SNAKEのプログラム・リスト

```
100 POKE$12,$1F:POKE$13,$FF
110 OPTIONCMODE1:H=0:DIMD(10)
115 REM ■■■■■■ KIKAIGO ■■■■■■
120 CLS:LOCATE12,10:PRINT"WAIT A MINUTE"
130 FORI=$2000TO$209C
140 READK$:K$="$"+K$:K=VAL(K$)
150 POKEI,K
160 NEXTI
170 DATADE,84,8C,00,2C,27,06,8C,00,2E,27,20,39,8D,3C,DE
180 DATA82,09,A6,00,81,80,26,01,08,DF,82,86,8A,A7,01,4C
190 DATAA7,02,4C,A7,20,4C,A7,21,4C,A7,22,39,8D,1D,DE,82
200 DATA08,A6,02,81,80,26,01,09,DF,82,86,8F,A7,00,4C,A7
210 DATA01,4C,A7,20,4C,A7,21,4C,A7,22,39,DE,82,86,00,A7
220 DATA00,A7,01,A7,02,A7,20,A7,21,A7,22,39,CE,C1,00,A6
230 DATA20,81,81,26,14,A6,00,81,80,27,0A,86,81,A7,00,86
240 DATA82,A7,20,20,04,86,83,A7,20,08,8C,C3,FF,26,E0,CE
250 DATAC3,FF,A6,00,81,83,26,0E,86,00,A7,00,A6,20,81,4E
260 DATA27,04,86,83,A7,20,09,8C,C1,00,26,E6,39
265 REM ■■■■■■ CHARACTER ■■■■■■
270 RESTORE320
280 FORI=$C000TO$C09F
290 READK$:K$="$"+K$:K=VAL(K$)
300 POKEI,K
310 NEXTI
320 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
330 DATA18,18,7E,99,BD,7E,5A,24
340 DATA18,24,24,24,18,24,24,24
350 DATA1C,22,49,A6,B8,58,48,24
360 DATA03,03,01,01,03,07,0F,0F
370 DATA0F,0F,0F,07,07,03,02,00
380 DATAC0,C0,80,80,C0,E0,F0,F0
390 DATAF0,F0,F0,E0,E0,C0,80,00
400 DATA00,66,EF,FF,FF,FF,FF,FF
410 DATA10,00,10,00,28,44,34,58
420 DATA01,03,1D,20,20,1E,04,03
430 DATAC0,F0,F0,F8,78,38,30,C0
440 DATA00,02,04,0D,4F,8F,8F,7F
450 DATA3C,40,42,3C,C0,FF,FF,FF
460 DATA20,10,10,10,20,F0,F1,FE
470 DATA03,0F,0F,1F,1F,1E,0C,03
480 DATA80,C0,B8,04,04,78,20,C0
490 DATA04,08,08,08,04,0F,1F,7F
500 DATA3C,02,42,3C,02,FF,FF,FF
510 DATA00,40,20,B0,B2,F1,E1,FE
520 GOSUB1040
```

★ベーマガをテレビで宣伝したら？（岐阜県大垣市・**前田秀樹13才**）……【**編**：いい案ですね。**編集長**：ヘタをすると私の首が飛ぶぞ。**編**：飛んだ方がいいなあ。**編集長**：なに？**編**：いえ，とんだことですね！】

```
530 A=$C14F:M=0:S=0:R=3
540 D(RND(10)+1)=1
545 REM ■■■■■■ FIELD ■■■■■■
550 CLS
560 LOCATE0,3:PRINT" ┌ARAZIN┐ ┌SCORE┐ ┌HI-SCORE┐"
570 LOCATE1,3:PRINT"|";SPC(6);"||";SPC(5);"||";SPC(8);"|"
580 LOCATE1,6:PRINTR:LOCATE1,12:PRINTS:LOCATE1,21:PRINTH
590 LOCATE2,3:PRINT"└────────┘ └───────┘ └──────────┘"
600 FORI=$C160TO$C17F:POKEI,$80:NEXTI
610 FORI=$C160TO$C380STEP$20:POKEI,$80:POKEI+$1F,$80:NEXTI
620 FORI=$C3E0TO$C3FF:POKEI,$88:NEXTI
630 FORI=$C3A1TO$C3C3BESTEP3:POKEI,$84:POKEI+1,$4E:POKEI+2,$86
640 POKEI+$20,$85:POKEI+$21,$4E:POKEI+$22,$87:NEXTI
650 A=A+$40:X=$C3A0:IFA>$C360THENA=$C18F
660 B=44:U=USR($2000)
665 REM ■■■■■■ ARAZIN ■■■■■■
670 PICKB
680 U=USR($2000)
690 P=PEEK(A+$40):P1=PEEK(A+$41):P2=PEEK(A+$42)
700 IF(P=$81)+(P1=$81)+(P2=$81)+(P=$82)+(P1=$82)+(P2=$82)THENGOSUB930
710 IF(B=90)*(X>$C39F)THENX=A+$41
720 IFX<$C39FTHENGOSUB790
725 REM ■■■■■■ COBRA ■■■■■■
730 IFRND(15-M)<>0THEN760
740 C=RND(10)*3+$C382
750 IFPEEK(C)<>$82THENPOKEC,$81
760 U=USR($205C)
770 IFV=1THENV=0:GOTO540
780 GOTO670
785 REM ■■■■■■ SAND SUB ■■■■■■
790 POKEX,0
800 X=X+$20
810 IF(PEEK(X+$20)=$81)+(PEEK(X)=$81)THENX=$C3A0:RET
820 IFPEEK(X)=$4ETHEN850
830 IF(PEEK(X)=$84)+(PEEK(X)=$86)THENRET
840 POKEX,$89:RET
850 D=(MOD(X-$C100,32)+3)/3
860 IFD(D)=1THEND(D)=0:GOSUB890:V=1:RET
870 FORI=$FFTO$80STEP-16:BEEP1:POKE1,I:BEEP0:NEXTI:POKE1,$AA
880 S=S+50:LOCATE1,12:PRINTS:RET
890 FORQ=1TO7:FORI=$FFTO$80STEP-16:BEEP1:POKE1,I:BEEP0:NEXTI:NEXTQ
900 POKE1,$AA
910 S=S+50*(M+1):M=M+1:IFM>=14THENM=14
920 RET
925 REM ■■■■■■ ARAZIN DEAD ■■■■■■
930 FORI=$FFTO$80STEP-1:BEEP1:POKE1,I:BEEP0:NEXTI:POKE1,$AA
940 R=R-1:IFR<=0THEN960
950 GOTO540
955 REM ■■■■■■ END CRT ■■■■■■
960 LOCATE5,10:PRINT"GAME OVER"
970 LOCATE10,10:PRINT"YOUR SCORE IS ";S
980 IFH<STHENH=S
990 LOCATE15,10:PRINT"TRY AGAIN? [Y/N]"
1000 PICKK
1010 IFK=89THEN530
1020 IFK=78THENEND
1030 GOTO1000
1035 REM ■■■■■■ START CRT ■■■■■■
1040 CLS
1050 LOCATE3,10:PRINT"ARABIAN SNAKE"
1060 POKE$C1C8,$8F:POKE$C1C9,$90:POKE$C1E8,$91:POKE$C1E9,$92
1070 POKE$C1EA,$93
1080 LOCATE7,12:PRINT"- ARAZIN"
1090 POKE$C22A,$81:POKE$C24A,$82
1100 LOCATE10,12:PRINT"- COBLA"
1110 LOCATE14,10:PRINT"KEY FUNCTION"
1120 LOCATE17,10:PRINT"[<]←  →[>]"
1130 LOCATE19,10:PRINT"[Z] - SAND"
1140 FORI=$2000TO$209C
1150 I1=I1+PEEK(I)
1160 NEXTI
1170 IFI1<>$3AE8THEN1210
1180 LOCATE22,5:PRINT"HIT [RET] KEY TO START"
1190 PICKK:IFK<>13THEN1190
1200 RET
1210 LOCATE22,5:PRINT"KIKAIGO DATA MACHIGAI"
1220 END
```

JR-100用



RETURN TO EARTH

くらっしゃあ・じょう

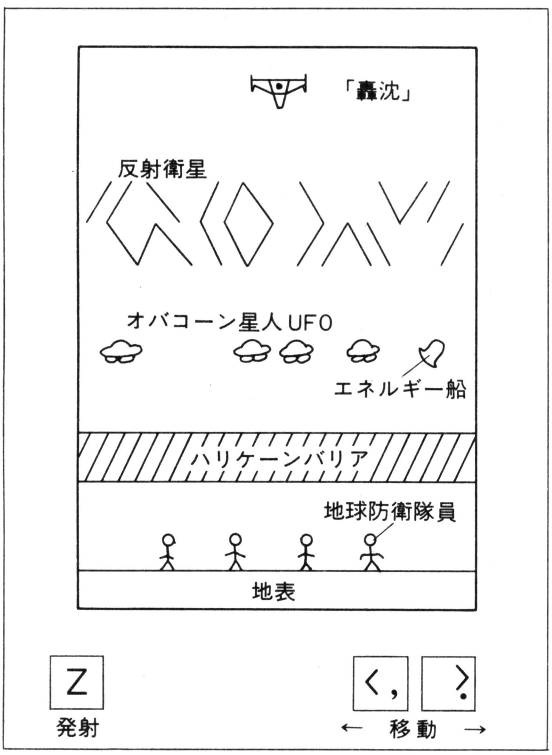
プロフィール

長かったＬＰ星域での星間戦争に勝利し，太陽系へ戻ってきた我等が無敵戦艦「轟沈」の見たものは，オバコーン星人によって包囲された地球の姿であった。

一方，地球では大葉隊員等をはじめとする地球防衛軍が，ハリケーンバリアによって，わずかにオバコーン星人の攻撃を防いでいた。

いまこそ「轟沈」は怒りの銀河昇竜砲により，オバコーン星人をせん滅するのだ。

画面およびキー操作



ゲーム方法

敵に狙いをつけて弾を撃つという，いたって単純な（？）ゲームです。ところが反射衛星が，ビームを曲げてしまいます。しかも銀河昇竜砲は強力なので，誤って地球を撃つと，ハリケーンバリアを破壊してしまいます。そこで，二列の反射衛星と敵オバコーンとの軸線を，素早く判断し発射してください。

60秒以内に規定数の敵を倒すと，一面クリアとなり残り時間がボーナスとして加算され，つぎの面に進みます。タイムオーバーは地表面にビームを当てると，ゲーム・オーバーとなります。

反射されたビームが「轟沈」に当たると,「轟沈」は５秒間の活動停止になります。また銀河昇竜砲は，全機関を停止させないと発射できないので，発射後の回避運動はできません。

ビームがバリアを突き破った時，そこに地球防衛隊員がいれば，人柱となって地球を守ってくれます。たまに出てくる〝♡〟にビームを当てると，ＴＩＭＥが20秒延長されます。

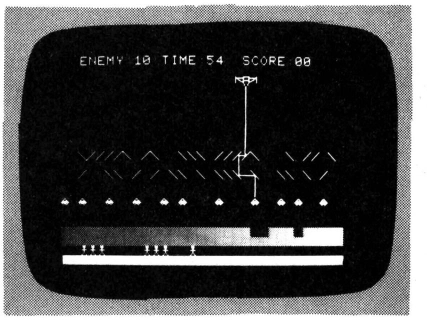
プログラムについて

ビーム発射ルーチンの論理式が多いのを除けば，そう複雑なプログラムではありません。ビーム発射ルーチンは，スピードを早くするため，Ｖ－ＲＡＭへのＰＥＥＫ，ＰＯＫＥを多用しているので注意してください（ＪＲ－200へ移植する際は,アトリビュート・エリアの書換えもお忘れなく）。そうそう，ビームを発射する時は岸田森さん（合掌）の声で「軸線合わせ！　発射！」と叫びながら，ダイナマン風のポーズをとると決まります（ビ・ビョーキだ……）。

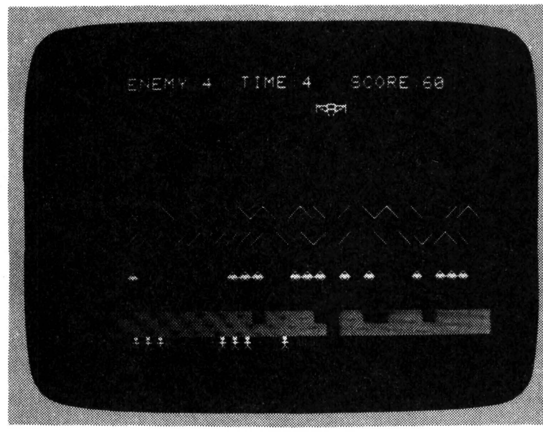
参考文献

「撃殺　宇宙拳」破李拳　竜

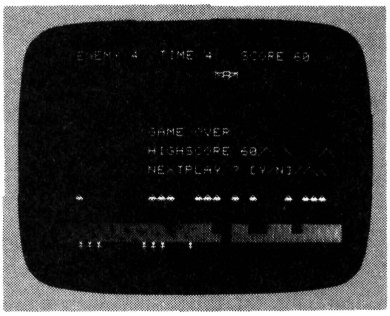
★岡本太郎いわく「ＢＭに，影があってもいいじゃないか」。オソマツ！（大阪府豊中市・**桐明光二15才**）……**【影：**いいぞ!!桐明君はエライ!!では私も「芸術はベーマガで爆発だ!!」。**編：**芸術作品はベーマガ編集部へ！**】**



◀《写真1》みごと命中のシーンです



▲《写真2》ワワッ!! 地球に当って——



◀《写真3》このとおり，ゲーム・オーバー！

CHECKER FLAG

編：反射板の効果が目立ってる作品です。どうしたら，このような動きができるんですか？

Dr. D：うむ，反射板に弾が当たったかどうかの判断と，その後の弾の動く方向を指示するパターンが四つあるんだ。これを，200～290行で処理してるんだが，どうかな影君！ わかっただろう？

影：もち，わかってますよ。それにしても，このしくみを考えついた人はエライ!! 私にはさっぱり。

編：正直な影さん！ ホント，めずらしい。

RETURN TO EARTH のプログラム・リスト

```
100 GOSUB8000
110 S=0:W=10
120 E=W:T=600:GOSUB10000
130 LOCATE0,16:PRINTT/10;" "
140 PICKP:LOCATE2,0:T=T-1
150 IF(P=44)*(L>1)THENL=L-1:PRINTCHR$(16)
155 IFT<1THEN1000
160 IF(P=46)*(L<29)THENL=L+1:PRINTCHR$(9)
170 IFP=90THEN500
180 GOTOC*50+200
200 LOCATE10,0:PRINTCHR$(16)
210 LOCATE10,30:I=RND(3)+1
220 PRINTCHR$(A(I)):GOTO350
250 LOCATE12,0:PRINTCHR$(9)
260 LOCATE12,1:I=RND(3)+1
270 PRINTCHR$(A(I))
280 LOCATE12,30:PRINTCHR$(16)
290 GOTO350
300 LOCATE15,0:PRINTCHR$(16)
310 LOCATE15,30:I=RND(2):J=RND(100)
315 IFJ=0THENPRINT"♥":GOTO350
320 IFI=0THENPRINT"♣":GOTO350
330 PRINT" "
350 C=C+1:IFC>2THENC=0
360 GOTO130
500 REM+++ SHOOT +++
510 A=$C160+L:B=32:F=0:G=90
520 POKEA,F:A=A+B:D=PEEK(A):F=D:IFA<$C140THEN130
525 IF(A=$C280)+(A=$C240)+(A=$C29F)+(A=$C25F)THEN130
```


★僕は中学入学の時にＰ６を買ってもらうはずでした。ところがその後ビデオ買ったりＴＶ買ったりでＰ６が遠くへ行ってしまう。ビエ〜ン！（福島市・**鈴木隆弘12才**）……【**編**：今度こそＰ６だね。**影**：人間辛抱だ!!】

```
530 IF(D=64)+(D=0)THENPOKEA,G:GOTO520
540 IFD<>95THEN580
550 BEEP1:POKEA,(B<0)+147
560 BEEP0:B=(B=-1)*32+(B=32)*(-1)+(B=1)*(-32)+(B=-32)
570 G=90+(G=90):GOTO520
580 IFD<>127THEN620
590 BEEP1:POKEA,149+(B=1)+(B=-32)
600 BEEP0:B=(B=1)*32+(B=32)+(B=-1)*(-32)+(B=-32)*(-1)
610 G=90+(G=90):GOTO520
620 IF(D=76)+(D=74)THEN700
630 IFD=78THEN1000
640 IF(D>143)*(D<147)THEN720
645 IFD=66THENT=T+200
650 POKE1,$255:POKEA,0:BEEP
660 S=S+1:E=E-1:POKE1,$AA
670 LOCATE0,8:PRINTE;" "
680 LOCATE0,26:PRINTS;"0":IFE<1THEN800
690 GOTO130
700 POKEA,0:FORI=1TO20:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO130
720 FORI=1TO255STEP10:POKE1,I:BEEP1:BEEP0:NEXT
730 POKE1,$AA:T=T-50:GOTO130
800 REM ++ 1MEN CLEAR ++
810 LOCATE15,0:PRINTSPC(31)
820 LOCATE10,10
830 PRINT"CLEAR !!"
840 FORI=1TO5:FORJ=200TO10STEP-5
850 POKE1,J:BEEP1:BEEP0
860 NEXT:NEXT:POKE1,$AA
870 FORI=1TO2000:NEXT
880 W=W+2:S=S+10
890 S=S+T/10
900 GOTO120
1000 REM ++ ANTA NO MAKE ++
1010 LOCATE21,0:PRINTSPC(32)
1020 IFH<STHENH=S
1030 FORI=255TO1STEP-1:POKE1,I
1040 BEEP1:BEEP0
1050 NEXT:POKE1,$AA
1060 LOCATE8,10:PRINT"GAME OVER"
1070 LOCATE10,10:PRINT"HIGHSCORE:";H;"0"
1080 LOCATE12,10:PRINT"NEXTPLAY ? [Y/N]"
1100 PICKP:IFP=89THEN110
1110 IFP<>78THEN1100
1120 PICKP:IFP<>0THEN1120
1130 CLS:END
8000 REM * START SYORI *
8010 OPTIONCMODE1
8020 DIMA(3):A(1)=32
8030 A(1)=32:A(2)=159:A(3)=255
8040 RESTORE8070
8050 FORI=$C080TO$C0B7
8060 READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
8070 DATA20,3F,28,26,21,20,0,0
8080 DATA7E,C3,42,7E,C3,42,24,24
8090 DATA04,FC,14,64,84,4,0,0
8100 DATA9,A,C,8,F8,20,40,80
8110 DATA1,2,4,8,1F,28,48,88
8120 DATA88,48,28,18,F,4,2,1
8130 DATA80,40,20,10,F8,C,A,9
8140 RET
10000 REM * GAME GAMEN DISP *
10010 CLS:PRINT"  ENEMY:   TIME:     SCORE:"
10015 LOCATE0,8:PRINTE:LOCATE0,16:PRINTT/10:LOCATE0,26:PRINTS;"0"
10020 LOCATE18,0:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
10030 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
10040 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
10050 FORI=1TO8:J=RND(30)+1:LOCATE20,J:PRINT"‡":NEXT
10060 FORI=10TO12STEP2:FORJ=1TO30:LOCATEI,J
10070 K=RND(3)+1:PRINTCHR$(A(K)):NEXT:NEXT
10080 L=15:LOCATE2,0:PRINTSPC(14);FLD(1);"012"
10090 FORI=1TO30:LOCATE15,I
10100 J=RND(2)
10110 IFJ=0THENPRINT" ":GOTO10130
10120 PRINT"♣"
10130 NEXT:RET
```

★編さん！4月号のP78で，ベーマガって食べられるんですか？（大分県日田市・**豊田和男11才**）……【**編**：食べられるわけないでしょ！**影**：食べたらどうする？**編**：無理だよ。**影**：モグモグ……ゲップ！クレジット！】

JR-200用

聖子ちゃんの秘密の花園



諸戸　高

あそびかた

カーソル・キーで聖子ちゃんの移動，Ⓩキーと⊠キーで，それぞれ左と右に種まきと水やりを行ないます。

長い間放っておくと，花は枯れてしまい，右上の数字が増えます。5鉢枯らすと，GAME　OVERとなります。

まず一度やってみてください。アッという間に終ってしまったでしょう？でもこのゲーム，8千点以上は誰でも出せるのですよ。なにしろランダム性のないゲームですので，やりかたさえわかってしまえばもう簡単。言いかえれば，その「やりかた」を見つけ出す頭脳ゲームなのです。

さあ，あとはあなたのカンと根気とプログラム読解力にかかっています。

君は「花園の秘密」を解くことができるか!!

「花園の秘密」を解くカギ

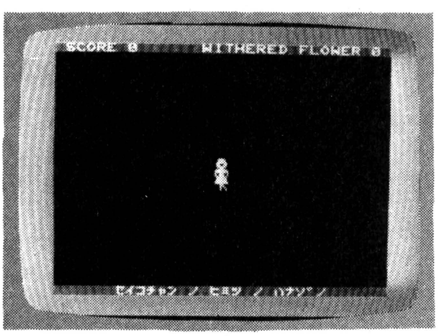
1．花の色の変化には，何か規則性があるようですね。

2．水は，多く与えればいいってもんじゃありませんよね。

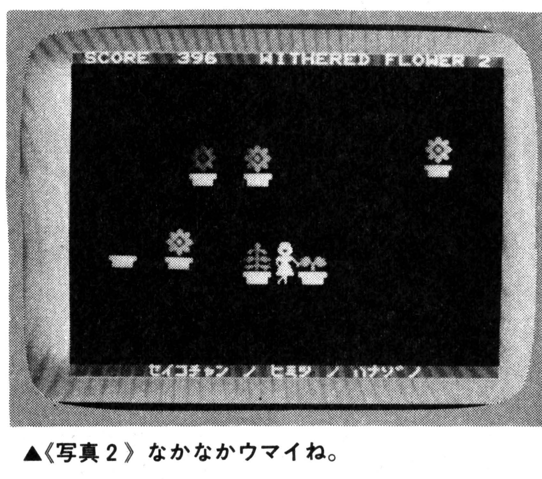
3．きれいな花を，なるべくたくさん咲かせたいですね。

最後に……

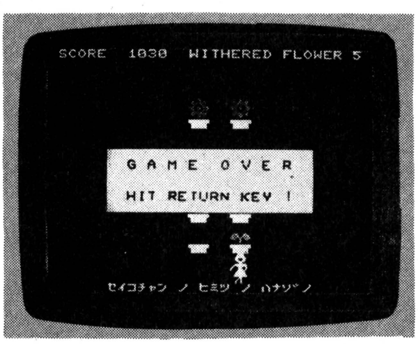
どうしても8千点以上出せなくてくやしい人は，編集部に電話をかけて編さんに聞いてください。影さんの頭脳を確かめるために，編さんには「花園の秘密」をおしえてあげたのです。どうでした？影さんっ！



◀《写真1》ハイ、スタートです。聖子ちゃんガンバッテ!!



▲《写真2》なかなかウマイね。



◀《写真3》ゲーム・オーバー。やっぱり難しかった

★E君が前田君にベーマガを借りてVICのところをコピーしました。ケチな前田君はそのコピーを燃やしてしまいました。(長崎市・**丸山晋由12才**)……【**影**：その続きはどうなったの？**編**：みんなビックリしました。】

CHECKER FLAG

影：ナニ!!　聖子ちゃんが出てくるって！　編君，どいてどいて。私と聖子ちゃんと2人っきりで楽しむんだからネェ——。

編：どうぞどうぞ（何も知らない影さんがかわいそうだ　ウヒウヒ！）。それじゃ，結果を知らせてくださいね。

影：グフッ！　それではと，Ｚと Ｘで種と水をまいて——ホッ！　なかなかおもしろいルンルン，ン？　な，なしてすぐに枯れちゃうの——。編く〜ん!!

編：諸戸さん！　やっぱり影さんには無理でしたよ。さて，みなさんはどうかな？

聖子ちゃんの秘密の花園のプログラム・リスト

```
10 REM ●●●●● ｾｲｺﾁｬﾝ ﾉ ﾋﾐﾂ ﾉ ﾊﾅｿﾞﾉ ●●●●●
20 GOSUB 1210
30 N=0:X=15:Y=11:S=0:SS=0:E=0
40 DIM FX(64),FY(64),FS(64),FF(64),FC(64),FN(30,20)
50 POKE 0,0:POKE $CA00,4:COLOR ,0,0:CLS
60 COLOR 7,2,0
70 LOCATE 0,23:PRINT "       ｾｲｺﾁｬﾝ ﾉ ﾋﾐﾂ ﾉ ﾊﾅｿﾞﾉ       ";
80 LOCATE 0,0 :PRINT " SCORE 0      WITHERED FLOWER 0 ";
90 S1$="FC":S2$="HI":GOSUB 530
100 REM ●●●●● MAIN LOOP ●●●●●
110 FOR I=0 TO N
120 PICK Q
130 IF (Q=28)*(X<28) THEN GOSUB 250
140 IF (Q=29)*(X>2)  THEN GOSUB 290
150 IF (Q=31)*(Y<20) THEN GOSUB 340
160 IF (Q=30)*(Y>1)  THEN GOSUB 390
170 IF Q=122 THEN GOSUB 590
180 IF Q=120 THEN GOSUB 660
190 IF I>0 THEN GOSUB 860
200 GOSUB 1160
210 NEXT I
220 IF SS>S THEN S=SS:GOSUB 990
230 SS=0:GOTO 100
240 REM ●●● RIGHT ●●●
250 X1=X+2:Y1=Y:X2=X+2:Y2=Y+2:VX=1:VY=0
260 S1$="BC":S2$="DE"
270 GOSUB 440
280 RETURN
290 REM ●●● LEFT  ●●●
300 X1=X-1:Y1=Y:X2=X-1:Y2=Y+2:VX=-1:VY=0
310 S1$="FG":S2$="HI"
320 GOSUB 440
330 RETURN
340 REM ●●● DOWN  ●●●
350 X1=X:Y1=Y+3:X2=X+1:Y2=Y+3:VX=0:VY=1
360 S1$="BG":S2$="DI"
370 GOSUB 440
380 RETURN
390 REM ●●●  UP   ●●●
400 X1=X:Y1=Y-1:X2=X+1:Y2=Y-1:VX=0:VY=-1
410 S1$="FC":S2$="DI"
420 GOSUB 440
430 RETURN
440 REM ●●●●● MOVE SEIKO ●●●●●
450 P1=PEEK($C100+32*Y1+X1):P2=PEEK($C100+32*Y2+X2)
460 IF P1+P2>128 THEN 520
470 COLOR ,0,0
480 LOCATE X,  Y:PRINT "  "
490 LOCATE X,Y+1:PRINT "  "
500 LOCATE X,Y+2:PRINT "  ";
510 X=X+VX:Y=Y+VY:GOSUB 540
520 RETURN
530 REM ●●● DISPLAY SEIKO ●●●
540 COLOR 7,0,1
550 LOCATE X,Y  :PRINT "@A"
560 LOCATE X,Y+1:PRINT S1$
570 LOCATE X,Y+2:PRINT S2$;
580 RETURN
590 REM ●●● LEFT  SIDE ●●●
600 S1$="BC":S2$="HI":GOSUB 530
610 FX=X-2
620 P=PEEK($C100+32*(Y+2)+X-1)
630 IF P=143 THEN GOSUB 730:GOTO 650
640 GOSUB 790
```

★クイズなんかもいれるといいと思う。(岐阜県加茂郡・**鈴木　潤15才**)……【**影**：クイズ1「私は影です。では私に影はあるでしょうか？」**編**：ありません。影さんは影にもきらわれてるのです。**ボカッ☆☆　ドテッ!!**】

```
650 RETURN
660 REM ●●● RIGHT SIDE ●●●
670 S1$="FG":S2$="DE":GOSUB 530
680 FX=X+2
690 P=PEEK($C100+32*(Y+2)+X+2)
700 IF P=142 THEN GOSUB 730:GOTO 720
710 GOSUB 790
720 RETURN
730 REM ●●●●● FEED WATER ●●●●●
740 FN=FN(FX,Y)
750 FF(FN)=FF(FN)+5
760 FC(FN)=FC(FN)+10:IF FC(FN)>49 THEN FC(FN)=49
770 SOUND 3000,10
780 RETURN
790 REM ●●●●●  S E E D  ●●●●●
800 IF N=64 THEN 850
810 N=N+1:FX(N)=FX:FY(N)=Y
820 FF(N)=0:FC(N)=80:FN(FX,Y)=N
830 LOCATE FX,Y+2:COLOR 7,0,1:PRINT "NO";
840 SOUND 1000,5:SOUND 2000,10
850 RETURN
860 REM ●●● GROW & WITHER ●●●
870 IF FC(I)=-100 THEN 980
880 FF(I)=FF(I)+2:FC(I)=FC(I)-4
890 IF FC(I)<0 THEN GOSUB 1020:GOTO 970
900 F1$="VV":F2$="VV"
910 IF FF(I)>20 THEN F1$="VV":F2$="PQ":C=3
920 IF FF(I)>40 THEN F1$="RS":F2$="TU":C=3
930 IF FF(I)>60 THEN FF(I)=100:F1$="JK":F2$="LM":C=INT(FC(I)/10)+(FC(I)>29)
940 COLOR C+1,0,1
950 LOCATE FX(I),FY(I)  :PRINT F1$;
960 LOCATE FX(I),FY(I)+1:PRINT F2$;
970 SS=SS+FF(I)+FC(I)
980 RETURN
990 REM  ●●●●●  SCORE  ●●●●●
1000 LOCATE 7,0:COLOR 7,2,0:PRINT S
1010 RETURN
1020 REM ●●●● GAME OVER ●●●●
1030 FOR J=500 TO 2000 STEP 50:SOUND J,2:NEXT J
1040 E=E+1
1050 LOCATE 29,0:COLOR 7,2,0:PRINT E
1060 IF E=5 THEN 1100
1070 COLOR ,0:FOR J=FY(I) TO FY(I)+2:LOCATE FX(I),J:PRINT "  ";:NEXT J
1080 FF(I)=0:FC(I)=-100
1090 RETURN
1100 COLOR 2,7,0
1110 FOR J=10 TO 15:LOCATE 6,J:PRINT SPC(20):NEXT J
1120 LOCATE 8,11:PRINT "G A M E  O V E R"
1130 LOCATE 8,14:PRINT "HIT RETURN KEY !";
1140 PICK Q:IF Q=13 THEN CLEAR :GOTO 30
1150 GOTO 1140
1160 REM ●●●●● SOUND ●●●●●
1170 POKE $7001,($D+N/2)+12*INT(RND(1)*3)
1180 POKE $7000,2:POKE $7002,0
1190 PLAY "B",$7000
1200 RETURN
1210 REM ●●● DATA READ ●●●
1220 FOR I=$C400 TO $C4B7
1230 READ D$:POKE I,VAL("$"+D$)
1240 NEXT I:RETURN
1250 DATA 03,07,07,0F,0C,0E,07,01
1260 DATA C0,E0,E0,F0,30,70,E0,80
1270 DATA 0F,1F,27,41,83,83,07,0F
1280 DATA F0,F8,E8,88,C8,D0,E0,F0
1290 DATA 0F,1F,1F,01,02,04,08,08
1300 DATA F0,F8,F8,80,80,80,80,80
1310 DATA 0F,1F,17,11,13,0B,07,0F
1320 DATA F0,F8,E4,82,C1,E1,E0,F0
1330 DATA 0F,1F,1F,01,01,01,01,01
1340 DATA F0,F8,F8,80,40,20,10,10
1350 DATA 01,03,3B,3F,3F,1E,7D,FB
1360 DATA 80,C0,DC,FC,FC,78,BE,DF
1370 DATA FB,7D,1E,3F,3F,3B,03,01
1380 DATA DF,BE,78,FC,FC,DC,C0,80
1390 DATA 00,FF,FF,FF,3F,3F,3F,3F
1400 DATA 00,FF,FF,FF,FC,FC,FC,FC
1410 DATA 1C,7E,7E,FF,FD,39,01,01
1420 DATA 38,7E,7E,FF,BF,9C,80,80
1430 DATA 01,03,03,01,1F,3D,39,01
1440 DATA 80,C0,C0,80,F8,BC,9C,80
1450 DATA 3D,FF,FD,31,01,7F,FD,31
1460 DATA BC,FF,BF,8C,81,FE,BF,8C
1470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1480 REM  MAR.25  By T.MOROTO
```


★新機種出現の嵐の中でユーザーの役目は，自分の見込んだパソコンのすべてを理解し，その能力を一生をかけてでも最大限にひき出してやることなのでは？（愛知県名古屋市・**赤津光伸15才**）……**【一同：エライ!!】**



JR-200用

マイコン電力 五反田営業所

RAN RAN

ストーリー

2114年，マイコン電力では備蓄石油を使い果たし，BM社へ電気を送れなくなった。このため，BM社では編集作業が進まず，最新型凸凹オフセット印刷機もSTOPしたままとなり，大ピンチとなった！

おりしも上空へ低気圧！　五反田営業所の電力マン（♀）は，決死の覚悟で電線（┴）を引っぱり，カミナリをとらえて，そのエネルギーをBM社へ送電することにした。

《第1表》プログラムの説明

95～120	初期設定	
130	キー入力待ち	
140	ゲーム画	
150～170	キー入力，（♀）移動	
180～195	カミナリ作成	
200～210	カミナリ移動	
220～240	大地の上のキャラクタ・チエック	
250～330	（♀）に落雷	
340～380	ビル点灯／消灯，スコア加算点の調整，カミナリ消去	
390～430	END処理	
440～	初期設定	ゲーム画面
450～580	各種プリント	ゲーム画面
590～600	スコア関係プリント	ゲーム画面
610～640	説明文	
650～680	レベル入力	
690～770	文字列処理	
780～830	カミナリVRAMキャラクタ，カミナリパターンのREAD	
840～890	VRAMキャラクタDATA（6種類）	
900～950	パターンDATA（6種類）	
960～1090	ユーザ定義	
1100～1140	MUSIC	

（サブルーチン表）

340	ビル点灯，カミナリ消去
350	ビル消灯，カミナリ消去
440	ゲーム画面
590	ハイ・スコア書きかえ
600	スコア書きかえ
610	スタート時の説明，レベル入力
690	文字列，カミナリパターン作成
960	ユーザ定義，MUSIC

ゲーム

レベルは，1～6を入力のこと。カミナリのパターンが6種類用意されていて，レベル1ならいつも同一パターンで低速，レベル6なら6種類のパターンで高速となります。

ゲーム・スタートはⓈキー，電力マン〝♀〟は，カーソル・キー⊟⊟で左右へ動けます。

《第2表》変数表

C(6,30)，D(6,30)	カミナリVRAMキャラクタ，パターンDATA
E	カミナリパターン　1～6
K	〃　アドレス
L	〃　残数
T	カウンタ
X	（♀）のX軸座標
Y	（♀）のアドレス（落雷の時）
F，Z	データ・メモリ
M	（♀）残人数
V，W	VRAMメモ，CRAMメモ
A	VRAMチエック，その他
B	CRAMチエック
HS	ハイ・スコア
SC	スコア・
S	スコア加算点用フラグ　1～5
P	レベル　1～6
I	ループ
G	キー入力
N＄	ビル消灯
P＄	ビル点灯
L＄	（♀）→へ移動キャラクタ
R＄	←（♀）へ移動キャラクタ
Q＄	文字
A＄	DATA READ用

★僕は創刊号からずっと買っている。証拠はこのはがきだ。見ろ！7月号のやろ？（京都市・**オロオロ2世**）……
【**編**：ムムッ，スゴイ!!いま頃7月号のハガキが届いたのがスゴイ。**影**：貴重なハガキだから取っとこう！】

カミナリは100回発生し，電力マンは４人です。

スコア加算は変動相場性で，１発目をとるとビル１Ｆが点灯し＋10点，つづけて２発目をとるとビル２Ｆが点灯し＋20点……，と５Ｆで＋50点となります。

途中でミスすると，５Ｆ→４Ｆ→３Ｆ……と消灯し，加算点数も50点→40点→30点……と下ります。なるべく連続してとらえたほうが有利です。

さいごに

私のハイ・スコアはレベル１で1510点，レベル６で300点でした。プログラム入力された人は，あとでＯＦコーナーへハイ・スコアをメモしてネ！

CHECKER FLAG

編：グッド・アイデア!! みなさんも，このようなプログラムを作って送ってくださいネ。

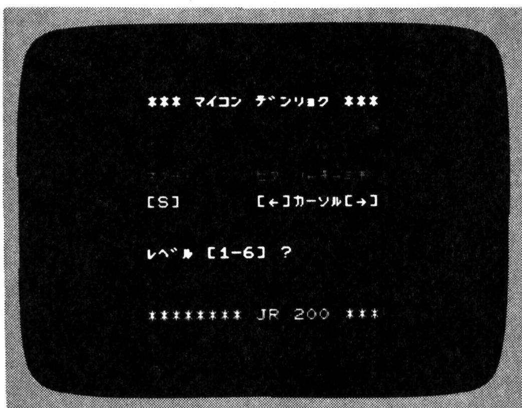
Dr.D：プログラム上でも，さして問題はなさそうだ。ムダがないから，動きも速くなるだよ。

影：質問！ リスト最後にある16進のＤＡＴＡは，なにをやってるんですか。

Dr.D：なんと，単純な質問！ **第１表**をみればわかることさ。

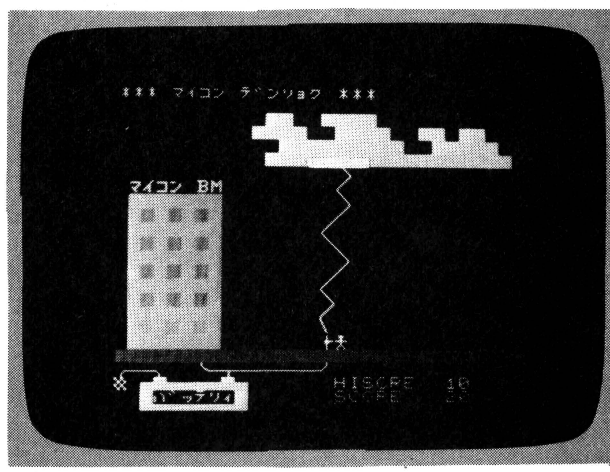
編：ガクッ！ 影さんねえ，もっとまじめに仕事しましょうね。

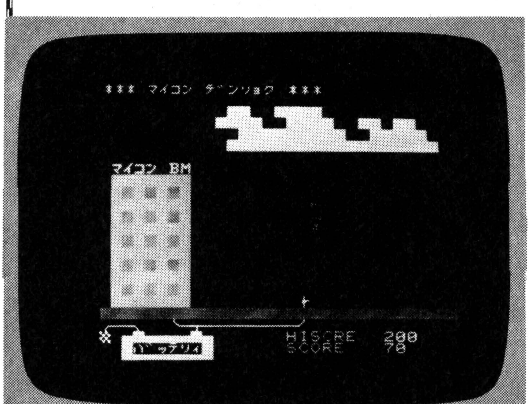
影：ゴメン！ なにせパワー不足でね。もっと電力を!!



◀《写真１》キー操作の説明

▼《写真２》ゴロゴロ　ピカッ!!　みごとキャッチ





◀《写真３》あら〜っ　カミナリにつかまっちゃった

★ベーマガを長い間見てきたけど編集長ってめだたない存在なんですね。（群馬県碓氷郡・**長谷純倫13才**）……
【**編集長**：それでいいんだよ。私がめだつようでは編や影の立場がないからな。**編・影**：十分めだってるよ!!】

マイコン電力五反田営業所のプログラム・リスト

```
95 POKE $CA00,0:POKE 0,0:CLEAR $6FFF
100 TEMPO 40:COLOR 7,0,0:CLS:HS=0:LOCATE 10,8:PRINT "ｽｺｼ ﾏﾃ!"
110 SOUND 880,10:DIM D(6,30),C(6,30):GOSUB 690
120 GOSUB 960:SOUND 880,10:GOSUB 610
130 PICK G:IF G<>$73 THEN SOUND 880+INT(RND(1)*1000),10:GOTO 130
140 GOSUB 440:RANDOMIZE:PLAY "F",$7000
150 COLOR 7,0,1:PICK G
155 FOR I=0 TO (6-P)*20:NEXT
160 IF G=$1C THEN X=X+(X<27):LOCATE X,18:PRINT L$:GOTO 180
170 IF G=$1D THEN X=X-(X>11):LOCATE X,18:PRINT R$
180 IF K<>0 THEN 200
190 K=INT(RND(1)*6)+$C1AE:E=INT(RND(1)*P+1):F=K:T=0
195 SOUND 440,10:L=L-1:IF L<1 THEN 390
200 T=T+1:IF D(E,T)=0 THEN 220
210 K=K+D(E,T):POKE K,C(E,T):GOTO 150
220 A=PEEK(K+$20)
230 IF (A=0) OR (A=$20) THEN POKE K+$20,5:GOSUB 350:POKE F,0:GOTO 150
240 IF A=$A THEN BEEP 1:GOSUB 340:BEEP 0:GOTO 150
250 POKE K+$420,$47:Y=K+$20:Z=Y:GOSUB 350:W=$47:V=0
260 Y=Y-$20:IF Y<$C1C0 THEN 300
270 A=PEEK(Y):B=PEEK(Y+$400):SOUND 440+INT(RND(1)*2000),2
280 POKE Y+$400,$41+INT(RND(1)*6):POKE Y,6+INT(RND(1)*4)
290 POKE Y+$420,W:POKE Y+$20,V:W=B:V=A:GOTO 260
300 POKE Y+$420,W:POKE Y+$20,V
310 POKE Z-1,0:FOR I=Z+$40 TO $C38A STEP -1:POKE I,0:NEXT
320 M=M-1:COLOR 1,0,1:LOCATE 30-M,0:PRINT "&":IF M<1 THEN 390
330 X=11:COLOR 7,0,1:LOCATE X,18:PRINT L$:GOTO 150
340 COLOR 5,6,0:LOCATE 1,19-S*2:PRINT P$:SC=SC+S*10:S=S+(S<5):GOSUB 600:GOTO 360
350 COLOR 5,1,0:LOCATE 1,19-S*2:PRINT N$:S=S-(S>1)
360 T=0:K=F
370 T=T+1:IF D(E,T)=0 THEN F=K+$20:K=0:RETURN
380 K=K+D(E,T):POKE K,0:GOTO 370
390 PLAY "B",$700E:IF HS<SC THEN HS=SC:GOSUB 590
400 COLOR 6,0,0:LOCATE 16,15:PRINT "GAME-END":COLOR 0,2
410 LOCATE 16,17:PRINT " ﾏﾀﾔﾙｶ? (Y/N) ":PICK G:IF G=$79 THEN 140
420 IF G=$6E THEN COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 109:POKE 0,$40:END
430 GOTO 410
440 COLOR 7,0,1:CLS:SC=0:X=11:K=0:S=1:M=4:L=100
450 COLOR 7,0,0:LOCATE 0,0:PRINT Q$
460 LOCATE 10,2:PRINT " ██  █████"
470 LOCATE 10,3:PRINT "████  ████  ██ ██  "
480 LOCATE 10,4:PRINT "  ████████  █████ "
490 LOCATE 10,5:PRINT " ████████████████████"
500 COLOR 4,0,0:FOR I=0 TO 30:LOCATE I,19:PRINT "█":NEXT
510 COLOR 5,1,0:FOR I=18 TO 10 STEP -2:LOCATE 1,I:PRINT "███████"
520 LOCATE 1,I-1:PRINT N$:NEXT :LOCATE 1,8:PRINT "███████"
530 COLOR 7,2,0:LOCATE 1,7:PRINT "ﾏｲｺﾝ BM":COLOR 7,0,0:LOCATE 0,19:PRINT
540 PRINT " ╭──╮   ╰──┬──"
550 PRINT "※ ████████████"
560 PRINT "   █ﾊﾞｯﾃﾘｨ█"
570 PRINT "   ██████████";:REM ﾁｭｳ
580 COLOR 7,0,1:LOCATE X,18:PRINT L$
590 COLOR 5,0,0:LOCATE 16,21:PRINT "HISCRE ";HS
600 COLOR 6,0,0:LOCATE 16,22:PRINT "SCORE  ";SC:RETURN
```

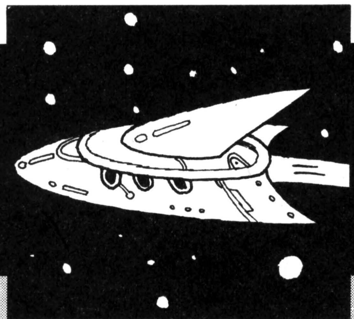

★影さんはかけ算ができるんでしょう。だって影算だもんね。（愛知県名古屋市・**杉内明夫13才**）……【**影**：ウハウハ、おもしろいシャレだがなもし。**編**：わり算の方が得意でしよ。いつもワリイワリイって言ってるよ。】

```
610 CLS:COLOR 7,0:LOCATE 4,4:PRINT Q$
620 COLOR 2,0:LOCATE 4,10:PRINT "ｽﾀｰﾄ";SPC(5);"ﾋﾀﾞﾘ←ま→ﾐｷﾞ"
630 COLOR 6,0:LOCATE 4,12:PRINT "[S]";SPC(6);"[←]ｶｰｿﾙ[→]"
640 COLOR 4,0:LOCATE 4,21:PRINT "******** JR 200 ***"
650 COLOR 7,0:LOCATE 4,16:PRINT "ﾚﾍﾞﾙ [1-6] ?":PICK P
660 P=P-$30:IF (P>0) AND (P<7) THEN 680
670 LOCATE 4,16:PRINT "                    ":GOTO 650
680 LOCATE 4,16:PRINT "ｼﾞｭﾝﾋﾞｶﾞﾃﾞｷﾀﾗ[S]ｷｰ!":RETURN
690 Q$="*** ﾏｲｺﾝ ﾃﾞﾝﾘｮｸ ***"
700 N$="■▒■▒■▒■"
710 P$="■ ■ ■ ■"
720 READ A$:IF A$="ff" THEN 740
730 L$=L$+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 720
740 READ A$:IF A$="ff" THEN 780
750 R$=R$+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 740
760 DATA 1d,20,2a,26,1d,1d,1d,1f,1f,2c,2b,ff
770 DATA 2a,26,20,1d,1d,1d,1d,1f,1f,2c,2b,20,ff
780 FOR I=1 TO 6:T=0
790 READ A:T=T+1:C(I,T)=A:IF A<>0 THEN 790
800 NEXT
810 FOR I=1 TO 6:T=0
820 READ A:T=T+1:D(I,T)=A:IF A<>0 THEN 820
830 NEXT :RETURN
840 DATA 2,1,2,1,1,2,2,1,1,2,1,4,0
850 DATA 2,1,1,2,2,1,2,1,1,2,2,3,0
860 DATA 1,2,1,1,2,2,1,2,2,1,2,3,0
870 DATA 1,2,2,1,2,1,1,2,1,1,2,3,0
880 DATA 2,1,2,2,1,1,2,2,1,1,2,3,0
890 DATA 1,2,1,2,2,1,2,2,1,2,1,3,0
900 DATA 32,32,32,32,31,32,33,32,31,32,32,32,0
910 DATA 32,32,31,32,33,32,32,32,31,32,33,32,0
920 DATA 32,32,32,31,32,33,32,32,33,32,32,32,0
930 DATA 32,32,33,32,32,32,31,32,32,31,32,32,0
940 DATA 32,32,32,33,32,31,32,33,32,31,32,32,0
950 DATA 32,32,32,32,33,32,32,33,32,32,32,31,0
960 FOR I=$C000 TO $C067:READ A:POKE I,A:NEXT:GOTO 1100
970 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
980 DATA $01,$02,$04,$08,$10,$20,$40,$80
990 DATA $80,$40,$20,$10,$08,$04,$02,$01
1000 DATA $01,$01,$02,$02,$04,$04,$08,$08
1010 DATA $80,$80,$40,$40,$20,$20,$10,$10
1020 DATA $08,$08,$08,$08,$08,$08,$08,$08
1030 DATA $1c,$1c,$08,$7f,$08,$08,$14,$22
1040 DATA $20,$11,$d2,$fc,$d2,$11,$08,$00
1050 DATA $44,$28,$10,$10,$7c,$92,$38,$38
1060 DATA $00,$04,$88,$4b,$3f,$4b,$88,$10
1070 DATA $08,$08,$08,$1f,$1c,$08,$08,$08
1080 DATA $08,$08,$10,$20,$c0,$00,$00,$00
1090 DATA $00,$00,$00,$00,$ff,$00,$00,$00
1100 A=$7000
1110 READ A$:IF A$="ff" THEN RETURN
1120 POKE A,VAL("$"+A$):A=A+1:GOTO 1110
1130 DATA 6,25,6,29,6,25,6,29,6,25,6,29,0,0
1140 DATA 6,25,6,27,6,2c,6,25,6,27,6,2c,6,25,6,27,6,2c,0,0,ff
```

★５月号のＰ．24を見たら編集長がサルみたいだ。かっかっか。（東京都葛飾区・**鈴木大司12才**）……**【編集長：**あれは影君のことなんだよ。**影：**あーっ，ひどいこと言って。**編集長：**ねっ，またモンキー言っただろ。**】**

M5用

SPACE PILOT



開田　直樹

Ｍ５の，上下左右のスクロール機能を活かした作品です。

STORY

21××年，銀河系はニコチャン大王に征服されようとしています。勇気あるあなたは，スペース・シップに乗って，ニコチャン軍団のＵＦＯと戦います。

ATTACK

スペース・シップは上下左右に動き，エネルギーは５ユニットずつ減ります。機雷にふれると－300ユニット，ＵＦＯに当てると＋35ユニットとスコア＋50点です。

プログラムと改造

キー入力は，ＰＥＥＫ（&702Ｂ）でやっています。改造は，160行のＥ＝Ｅ－５の５を変えると，難しさが変わります。

CHECKER FLAG

影：ワァーッ，上下左右にスクロールするゾ！　Ｍ５の機能はスバラシイ!!　とほめたけど，キャラクタがまぎらわしいなあ。

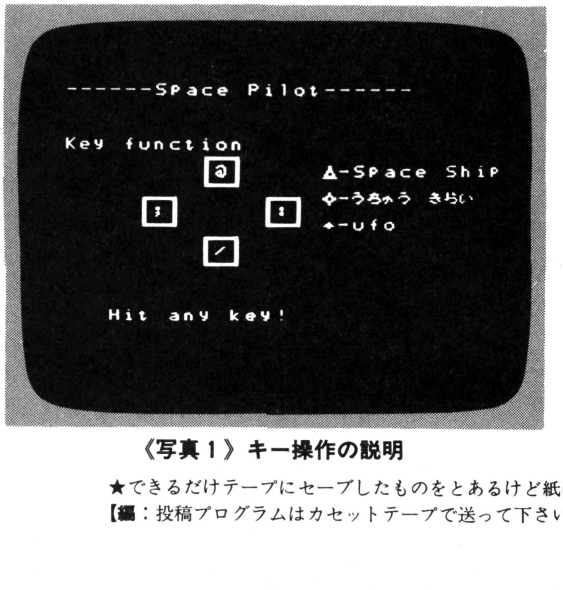
Dr.D：なるほど，言われてみればもう少しキャラクタに凝っても，よかったのではないかな。動きそのものは合格だがね。

編：このところ，Ｍ５の投稿が増えてます。それも年輩者からのモノが目立ちます。みなさんも，自信作を送ってみてください。

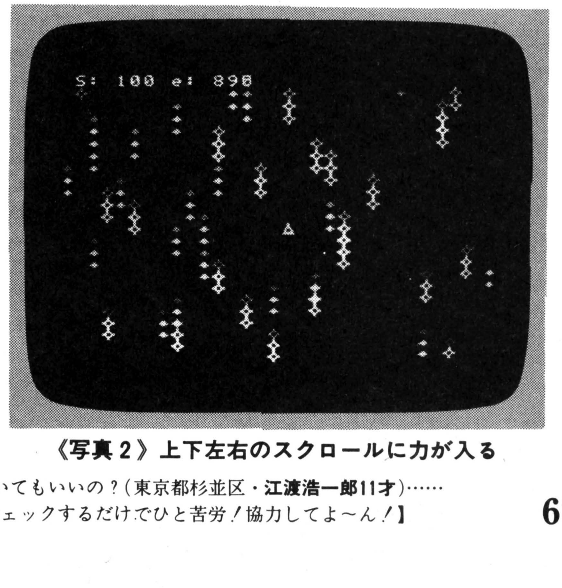
影：待っとるけんね。

プログラムの説明

5 ～ 20	画面の準備
30	バグを直す（スプライトのとび出しを防ぐ）
50 ～ 100	初期設定
150 ～ 160	スコアの表示
200 ～ 230	キー・スキャン
240	スペースシップの表示
250 ～ 270	前方サーチ
280 ～ 310	機雷ＵＦＯの表示
320 ～ 380	スクロール
10000 ～	キャラクタのセット
15000 ～	音
20000 ～	ゲーム・オーバー
30000 ～	キーの説明



《写真１》キー操作の説明

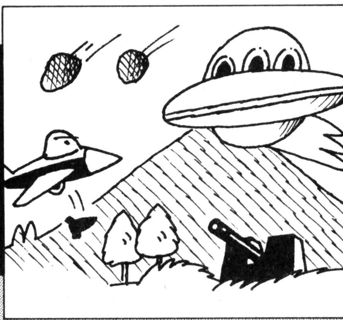


《写真２》上下左右のスクロールに力が入る

★できるだけテープにセーブしたものをとあるけど紙に書いてもいいの？（東京都杉並区・**江渡浩一郎11才**）……
【**編**：投稿プログラムはカセットテープで送って下さい。チェックするだけでひと苦労！協力してよ～ん！】

```
5 Poke &701A,Peek(&701A)and &EF
10 Print "LK"
20 gosub 10000:gosub 30000
30 for I=0 to 31:loc I to 300,300:next I
50 let S=0:let VR=&3800
100 let MK=65:let M=-32:let E=1000
150 Print "K S:";S;"e:";E
160 let E=E-5
200 if Peek(&702B)=51 then let MK=65:let M=-32
210 if Peek(&702B)=46 then let MK=66:let M=32
220 if Peek(&702B)=54 then let MK=67:let M=-1
230 if Peek(&702B)=55 then let MK=68:let M=1
240 vPoke VR+32*12+16,MK
250 let P=vPeek(VR+32*12+16+M)
260 if P=69 then let E=E-300:gosub 15000
270 if P=70 then let S=S+50:let E=E+35:Print "G"
280 if MK=65 then vPoke VR+32+rnd(32),69:vPoke VR+32+rnd(32)
,70
290 if MK=66 then vPoke VR+32*23+rnd(32),69:vPoke VR+32*23+r
nd(32),70
300 if MK=67 then vPoke VR+32*rnd(32),69:vPoke VR+32*rnd(23)
,70
310 if MK=68 then vPoke VR+32*rnd(23)+31,69:vPoke VR+32*rnd(
23)+31,70
320 Print "K                    "
325 vPoke VR+32*12+16,32
330 if MK=65 then Print "C"
340 if MK=66 then Print "E"
350 if MK=67 then Print "F"
360 if MK=68 then Print "D"
370 if E<0 then goto 20000
380 goto 150
10000 for I=1 to 3
10010 stchr "1818183c24667eff" to 65,I
10020 stchr "ff7e66243c181818" to 66,I
10030 stchr "01071ff3f31f0701" to 67,I
10040 stchr "80e0f8cfcff8e080" to 68,I
10050 stchr "18183ce7e73c1818" to 69,I
10060 stchr "0000183c7e180000" to 70,I
10070 next I
10100 for I=4 to 6
10110 for J=65 to 68
10120 stchr "7070707070707070" to J,I
10130 next J
10140 stchr "d0d0d0d0d0d0d0d0" to 69,I
10150 stchr "5050505050505050" to 70,I
10160 next I
10200 return
15000 out &20,&E7
15010 for I=240 to 255
15020 out &20,I
15030 for J=1 to 100:next J
15040 next I:out &20,&FF
15050 return
20000 out &20,&E7
20020 Print cursor(10,10);"Game Over!"
20021 for I=240 to 255
20022 out &20,I
20023 for J=1 to 700:next J
20024 next I
20025 out &20,&FF
20030 Print "↓→→→→→→Score:";S
20035 for I=1 to 1000:let A$=inkey$:next I
20040 input "↓→→→→→Try again Y/N";Z$
20050 if Z$="y" then goto 10
20060 end
30000 Print "------Space Pilot------"
30010 Print "↓↓↓Key function"
30020 Print "          ┌─┐"
30030 Print "          │@│     A-Space Ship"
30040 Print "          └─┘"
30050 Print "      ┌─┐     ┌─┐ E-うちゅう きらい"
30060 Print "      │;│     │:│"
30070 Print "      └─┘     └─┘ F-ufo"
30080 Print "          ┌─┐"
30090 Print "          │/│"
30100 Print "          └─┘"
30110 Print "↓↓↓→→→Hit any key!"
30120 if inkey$="" then goto 30120
30125 Print "L"
30130 return
```

★影さんが大好きです。サインちょうだ～い！でもいったい影さんは何の役に立ってるの？（埼玉県所沢市・**池谷俊樹13才**）……【**影**：前半はよかったが，なんだこの“役に立ってるの？”とは。ベーマガの主役だぞ!!】



M5用

すくらっぷる

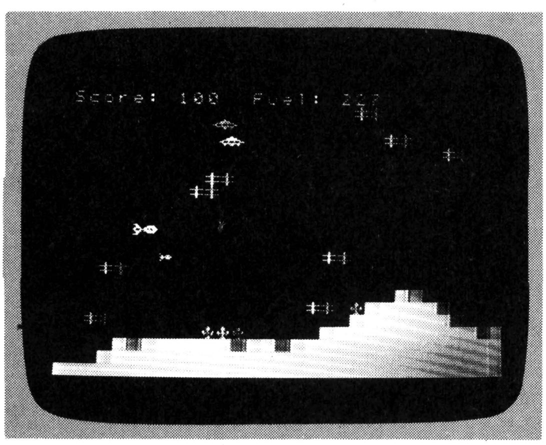
迎霧　浪慢

遊びかた

自分の宇宙船は，カーソル移動の[↑][↓][→][←]で動かします。ミサイルは[D]で前に，[C]で斜めに発射されます。

ルールは，右から左へ山がスクロールしてきます。その山の上にある♠（燃料タンク）を破壊すると，燃料が20％増えます。また，♣（レーダー）を破壊すると，スコアが10点増えます。同様に，UFOを破壊すると100点増えます。

しかし，宇宙には機雷が浮遊しています。その上，UFOも機雷を発射します。宇宙船は機雷や山，燃料タンクやレーダーに衝突すると，GAME OVERになります。なお，燃料が0になると，宇宙船は墜落してしまいます。



《写真1》横スクロールの画面。ミサイルを発射したところ

《第1表》変数表

変数	内容
X，Y	宇宙船座標
MX，MY	ミサイル座標
MX1，MY1	ミサイル移動方向
TX，TY	UFO座標
TY1	UFO移動方向
SC	スコア
FU	燃料
YA	山の高さ
A$	入力用
I	ループ用　他

《第2表》プログラム・マップ

文番号	内容
10 ～ 60	初期設定
100 ～ 200	宇宙船移動
300 ～ 360	山移動，タンクなど出現
400 ～ 450	ミサイルのサブ・ルーチン
500 ～ 660	UFO移動
700 ～ 770	ゲーム・オーバー，キー入力(Y，S)

CHECKER FLAG

編：M5ならではの横スクロールを使った作品です。

影：でも，少し動きが遅いのでは？

Dr.D：そうだな。プログラムを見ると，どうもIF文が多いようだが。これも一つの原因になるぞ。

影：では，どうすればいいのですか？

Dr.D：うむ，論理式をうまく使えば，やたらとIF文を作らずに処理できるのではないかな。

影：論理式？　はるか昔に聞いたような気がしないでもない。

編：ANDとかORとか，やたらと複雑なものですね。頭がこんがらがっちゃうよ。

Dr.D：それが，コンピュータが得意とするところなんだがね。

★僕は一種の慢性の病気におかされてます。ベーマガを買う病気！（大阪府堺市・松下　強14才）……【**編**：松下君！無理もないよ。だって編集部が病気のかたまりなんだからね。**影**：グヒヒッ！仲間が増えたぞ。】

```
10 print "■■":randomize:view 1,0,31,23:for I=0 to 4:scol I,0
:next I
15 print cursor(5,10);"すくらっぷ゜る  PUSH 'S' KEY":cursor(5,20);"
Written by Game Roman":goto 710
20 print "■":for I=4 to 6:stchr "9090909090909090" to &80,I
25 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &82,I:stchr "2020202020202020
" to &83,I:stchr "d0d0d0d0d0d0d0d0" to &EB,I:next I
50 let X=40:let Y=80:let YA=21:let YU=0
55 let SC=0:let FU=300:let MX=0:let MY=0:let TY1=1
60 print cursor(0,21);"██████████████████████████████"
100 let A$=inkey$:print cursor(1,0);"Score:";SC;" Fuel:";FU:
let FU=FU-1
105 if FU<0 then let FU=0:let X=X+4:let Y=Y+4:goto 160
106 if MY>0 then gosub 400
110 if A$="@" then let Y=Y-4:goto 160
120 if A$="/" then let Y=Y+4:goto 160
130 if A$=";" then let X=X-4:goto 160
140 if A$=":" then let X=X+4:goto 160
150 if(A$="d")*(MY=0)then let MX=X:let MY=Y:let MX1=4:let MY
1=0
155 if(A$="c")*(MY=0)then let MX=X:let MY=Y:let MX1=4:let MY
1=4
160 if X<0 then let X=0 else if X>150 then let X=150
162 if Y<8 then let Y=8
165 mag 0:loc 1 to X,Y:loc 0 to X+8,Y
170 stchr "380c1e331e0c3800" to 1:scod 1,1:scol 1,7
180 stchr "003cfed7fe3c0000" to 0:scod 0,0:scol 0,7
190 if vpeek(&3800+(Y/8)*32+(X/8)+1)>&21 then goto 700
200 if vpeek(&3800+(Y/8)*32+((X+8)/8)+1)>&21 then goto 700
300 print "■                               "
305 print "■";:let YA=YA+rnd(2)-1:if YA<4 then let YA=4
310 if YA>21 then let YA=21
320 for I=YA to 21:print cursor(30,I);"■";:next I
330 if rnd(10)=0 then print cursor(30,YA-1);"♣"
340 if rnd(25)=0 then print cursor(30,YA-1);"♠"
350 if rnd(3)=0 then print cursor(30,rnd(YA-2)+1);"≢"
360 goto 500
400 let MX=MX+MX1:let MY=MY+MY1:mag 0:loc 2 to MX,MY
410 stchr "0000402e7f2e4000" to 2:scod 2,2:scol 2,8
415 if MX>255 then goto 450
420 let I=vpeek(&3800+(MY/8)*32+(MX/8)+1)
430 if I<&21 then return
440 if I=&82 then let FU=FU+20:print cursor(MX/8,MY/8);" "
445 if I=&83 then let SC=SC+10:print cursor(MX/8,MY/8);" "
450 scol 2,0:let MY=0:return
500 if TY=0 then let TX=256:let TY=8
510 mag 0:let TX=TX-rnd(3)-3:let TY=TY+TY1*(rnd(6)+4)
520 if TX<-16 then let TY=0:goto 100
530 if TY<8 then let TY1=1 else if TY>144 then let TY1=-1
540 if(TY1=1)*(vpeek(&3800+(TY/8)*32+(TX/8)+64)=&80)then let
 TY1=TY1*-1
550 if(TY1=1)*(vpeek(&3800+(TY/8)*32+((TX+8)/8)+64)=&80)then
 let TY1=TY1*-1
600 loc 3 to TX,TY
610 stchr "0001071f721f0900" to 3:scod 3,3:scol 3,&0A
620 loc 4 to TX+8,TY
630 stchr "0080e0f84ef89000" to 4:scod 4,4:scol 4,&0A
635 if rnd(5)=0 then print cursor((TX+16)/8,TY/8);"≢"
640 if(X-TX>-13)*(X-TX<12)*(Y-TY>-5)*(Y-TY<6)then goto 700
650 if(MY>0)*(MX-TX>-5)*(MX-TX<13)*(MY-TY>-5)*(MY-TY<4)then
goto 660 else goto 100
660 let SC=SC+100:scol 2,0:scol 3,0:scol 4,0:let MY=0:let TY
=0:goto 100
700 print cursor(5,10);"GAME OVER PUSH 'Y' KEY"
705 print cursor(1,0);"Score:";SC;" Fuel:";FU
710 if inkey$="y" then run else if inkey$="s" then goto 20 e
lse goto 710
```

★3才の子でも使うP6にバカにされた私です。思うように動かないので“バカ！おまえなんか嫌いだ！”といったら，こわれてしまってびっくり！（愛知県名古屋市・**北野智子17才**）……**【編**：マイコンがカワイソウ！**】**

MZ-80K/C/E
MZ-700(SP-5030使用) 用



少林寺木人拳

元山　弘則

内容

木人を倒しながら，最後のゲートまで，行くゲームです。

遊びかた

RUNすると，タイトルがでます。少しすると，説明がでてきます。そこで，適当なKeyを押すと，best tenがでて，はじまります。

手(✳)を打たれるとエネルギーが30減り，肩(▊)を打たれると半分になります。エネルギーがなくなったり，頭を打たれるか，ゲートを打つとゲームオーバーです。

プログラムについて

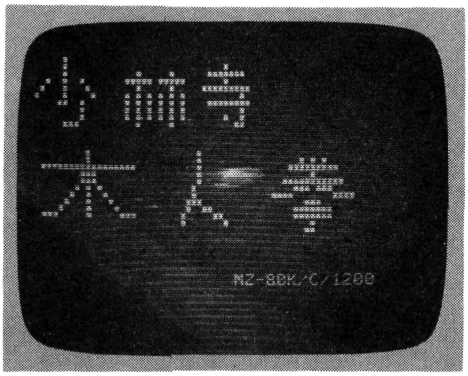
REM文を見てください。

最後に

これは俺の第9作目ですが，一番ましなので出すことにしました。メモリが5.5KBとかなりあるので，めんどうな人は9999行からのタイトルをINPUTしないでもけっこうです。ただREAD文はいれないと，正常に動作はしません。最後のほうのDATA文は間違えないでください。

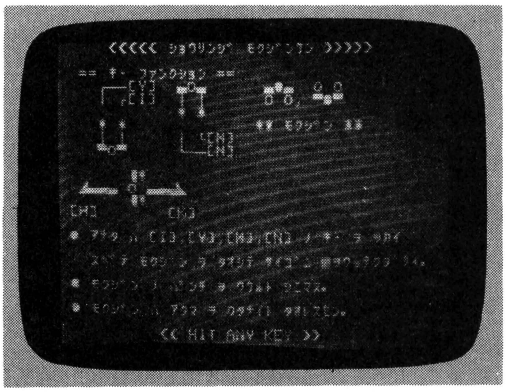
別に特別なこともしていないし，ALL BASICなので，だれにでも理解できると思います。

参考：ベーマガ3月号　追跡ゲーム

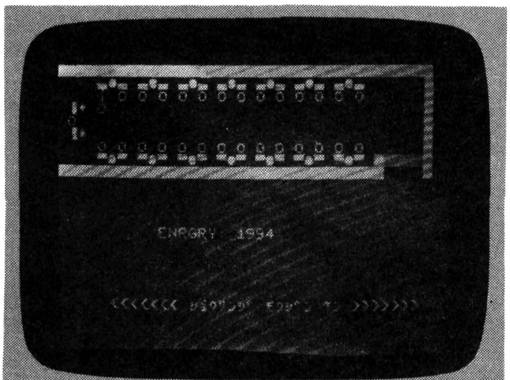


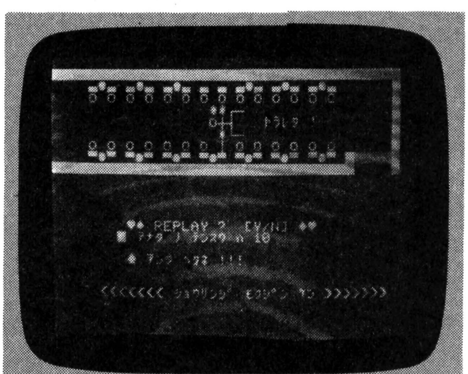
▶《写真1》タイトル画面

▼《写真3》では，スタート。木人はつぎつぎにパンチをくりだしてくる



▲《写真2》ゲームの説明





◀《写真4》上の木人はやっつけたが，下の木人のパンチを受けた。

★ぼくはM5のユーザーです。しかしまわりの人はMZ－2000やX1などを持っていて，ぼくをイビリます。このぼくに愛の手を！（日立市・**千野　誠13才**）……【**編**：千野君！ベーシックGのカートリッジ買った？】

《変　数　表》

HS( )	ベスト　テン
SC	スコア
X	自分の縦座標
Y	自分の横座標
U	ゲートOPEN？
MO	U＝1かつG＝14？
G	木人を倒した数
EN	エネルギー
RZ	1次
F, A, FO	FOR～NEXT
J, FI	〃
H$( )	ベスト　テンの名前
P$( )	木人のだした手
S$( )	〃　ひっこめた手
M$( )	自分の状態の表示
N$( )	〃　　〃の消去

CHECKER FLAG

影：アチョ！テャェー！

編：オリャーッ！

Dr.D：ウー・ヤー・ター！

編：ブッ！Dr.D！それは何ですか？

Dr.D：知らんのか？これは赤胴鈴之助の真空ギリの気合じゃ！

影：今は少林寺の時代！

Dr.D：まっ，とにかくナイス・アイデアだ。スピードも十分だし，合格だな。

少林寺木人拳のプログラム・リスト

```
40 DIMH$(9),HS(9),P$(3),S$(3),M$(2),N$(2),L(3),K(3),C(3),P(3),B(3)
50 FORA=0TO9:HS(A)=1000:H$(A)="MZ-1200":NEXT
60 GOSUB10000
70 Y=4:V=53248:Y$="○+▓▓*┌─▓▓▓┤▓▓▓*└─▓▓ ﾔﾗﾚﾀ !"
80 N$(1)=" ▓▓   ▓▓ ":N$(2)=" ▓▓   ▓▓ ":N$(0)="  ▓▓▓ ▓▓  "
90 M$(1)="*▓▓▔○▔▓▓*":M$(2)="*▓▓▄○▄▓▓*":M$(0)="▌*▓▓▓○▓▓▌*"
99 REM ======= ｶﾞ ﾒ ﾝ ========
100 PRINT"▣"
102 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
104 PRINT"     ▄▀▄ ▄▀▄ ▄▀▄ ▄▀▄ ▄▀▄ ▄▀▄ ▄▀▄       ▒"
106 PRINT"     ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○       ▒"
108 PRINT"                                       ▒"
110 PRINT"                                       ▒"
112 PRINT"                                       ▒"
114 PRINT"     ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○       ▒"
116 PRINT"     ▀▄▀ ▀▄▀ ▀▄▀ ▀▄▀ ▀▄▀ ▀▄▀ ▀▄▀ ▒▒▒▒▒▒"
118 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  ▒"
120 P$(0)="|▓▓o":S$(0)="o▓▓ ":P$(1)=P$(0):S$(1)=S$(0)
130 P$(2)="|▓▓o":S$(2)="o▓▓ ":P$(3)=P$(2):S$(3)=S$(2)
140 CURSOR10,14:PRINT"ENRGRY:"
150 CURSOR5,20:PRINT"<<<<<<< ｼｮｳﾘﾝｼﾞ ﾓｸｼﾞﾝ ｹﾝ >>>>>>>"
160 EN=2000:MO=0:G=0:X=1:U=0:M=0
199 REM▔▔▔▔▁▁ MAIN LOOP ▁▁▔▔▔▔
200 GOSUB3200:EN=EN-INT(RND(1)*3)-1
210 CURSOR21-LEN(STR$(EN)),14:PRINTEN
220 IF EN=<0 THENEN=0:GOTO4100
300 FORF=0TO4:RZ=INT(RND(1)*5):IFRZ=4GOSUB3200:GOTO 400
310 WX=ABS(8+INT(X/4)*4-K(RZ)):IFWX=C(RZ)THENWX=K(RZ)
320 IFPEEK(V+WX+P(RZ))=71THENCURSORWX,B(RZ):PRINTP$(RZ):Z=1:MUSIC"#A0"
330 GOSUB3200
340 IF(Z=1)*(PEEK(V+WX+160)=107)THENZ=0:EN=EN-30:MUSIC"E0▔ADG"
350 IF(Z=1)*(PEEK(V+WX+160)=59)THENZ=0:EN=INT(EN/2):MUSIC"E0A▁C"
360 IF(Z=1)*(PEEK(V+WX+200)=72)THENZ=0:MUSIC"E9GDE":EN=INT(EN/20):GOTO4100
390 CURSORWX,B(RZ):PRINTS$(RZ):Z=0
400 NEXT F
900 GOTO200
999 REM ▒▒▒ ▓▓▓ ﾆ ﾑｸ ▒▒
1000 CURSORX,Y:PRINTN$(M)
1010 M=1:Y=4
1020 CURSORX,Y:PRINTM$(1)
1090 RETURN
1099 REM▒▒▒ * ▓ ｦ ｳﾂ ▒▒
1100 CURSORX+2,Y:PRINT"|▓▓*▓ ▓▓*"
1110 IFPEEK(X+2+V+(Y-2)*40)=71THEND=X+2+V+(Y-2)*40:GOSUB2000
```

★4月号P68の清水君！ベーマガに載ることは名誉なことなのにそんなことは言ってはいかん（ぼくも載せて！）。（鹿児島県薩摩郡・**日高享助13才**）……【**編**：名誉という言葉につられて載せちゃったよ!!**影**：感情的！】

```
1190 RETURN
1199 REM▒▒▒ ■ * ヲ ウツ ▒▒▒
1200 CURSORX,Y:PRINT"|■■*■ ■■*"
1210 IFPEEK(X+V+(Y-2)*40)=71THEND=X+V+(Y-2)*40:GOSUB2000
1290 RETURN
1299 REM▒▒▒ ■■■ ニ ムク ▒▒▒
1300 CURSORX,Y:PRINTN$(M)
1310 M=2:Y=6
1320 CURSORX,Y:PRINTM$(2)
1390 RETURN
1399 REM▒▒▒ * ■ ヲ ウツ ▒▒▒
1400 CURSORX+2,Y:PRINT"|■■*■ ■■*"
1410 IFPEEK(V+X+2+(Y+2)*40)=71THEND=V+X+2+(Y+2)*40:GOSUB2000
1420 IFPEEK(V+X+2+(Y+2)*40)=90THENU=1:GOTO5000
1490 RETURN
1499 REM▒▒▒ ■ * ヲ ウツ ▒▒▒
1500 CURSORX,Y:PRINT"|■■*■ ■■*"
1510 IFPEEK(V+X+(Y+2)*40)=71THEND=V+X+(Y+2)*40:GOSUB2000
1520 IFPEEK(V+X+(Y+2)*40)=90THENU=1:GOTO5000
1590 RETURN
1599 REM▒▒▒ ■■■ ニ イク ▒▒▒
1600 CURSORX,Y:PRINTN$(M)
1610 M=0:Y=4:X=X+1
1620 CURSORX,Y:PRINTM$(0)
1690 RETURN
1699 REM▒▒▒ ■■■ ニ イク ▒▒▒
1700 CURSORX,Y:PRINTN$(M)
1710 M=0:Y=4:X=X-1
1720 IFX<1THEN4000
1730 CURSORX,Y:PRINTM$(0)
1790 RETURN
1999 REM ┌┐┌┐┌┐ ア タ リ !! ┌┐┌┐┌┐
2000 FORF=1TO37:POKED,ASC(MID$(D$,F,1)):NEXT:G=G+1
2010 MUSIC"E1AR0#D1ED#ACB"
2090 RETURN
3199 REM▁▁▂▂▃▃ YOU  SUB ▃▃▂▂▁▁
3200 CURSORX,Y:PRINTM$(M)
3210 GETS$:POKE17828,0:IFS$=""THENRETURN
3220 S=ASC(S$)
3230 IFS=73GOSUB1000:GOSUB1100
3240 IFS=89GOSUB1000:GOSUB1200
3250 IFS=77GOSUB1300:GOSUB1400
3260 IFS=78GOSUB1300:GOSUB1500
3270 IFS=75GOSUB1600
3280 IFS=72GOSUB1700
3490 RETURN
4000 CURSOR0,5:PRINT"ヨワムシ ! シネ! アホ !":GOTO5000
4100 CURSORX,5:PRINTY$
4999 REM ┘┘┘GAME OVER └└└
5000 IF(G<13)*(U=1)THENMUSIC"A3BF9A3BG9A3B￣C9":CURSOR9,17:PRINT"▒ GOOD !":MO=1
5003 IFU=1THENFORF=V+353TOV+356:POKEF,0:NEXT
5005 SC=G*10+MO*600+U*300+INT(EN/50)*10-(X>30)*100
5010 CURSOR7,15:PRINT"▒ アナタ ノ テンスウ ハ";SC
5020 FORJ=0TO9:IFSC>=HS(J)THENMUSIC"A1CACACACACACA":GOTO5050
5030 NEXT J
5040 CURSOR8,17:PRINT"♠ アンタ ヘタネ !!!":GOTO5070
5050 FORZ=9TOJ+1STEP-1:HS(Z)=HS(Z-1):H$(Z)=H$(Z-1):NEXT:HS(J)=SC
5060 CURSOR4,20:PRINT"♠ ♥ ♦ ♣  ネーム ヲ イレテネ !! ♣ ♦ ♥ ♠":INPUT H$(J)
5070 CURSOR8,14:PRINT"♥♦ REPLAY ?  [Y/N] ♦♥":MUSIC"A1CRACRACRACRA5"
5080 GET E$:IFE$="Y"THENGOSUB10170:GOTO100
5090 IFE$="N"THENPRINT"■":END
5100 GOTO5080
9999 REM ┘┘┘ TITOL └└└
10000 PRINT"■";
10002 FORA=5TO11:SET9,A:NEXT:SET8,11:FORA=8TO10:SETA+4,A:NEXT
10006 FORA=8TO10:SET14-A,A:NEXT:FORA=11TO13:SET12,A:NEXT
10010 FORA=9TO11:SETA,14:NEXT:FORA=20TO24:SETA,8:NEXT
10014 FORA=26TO30:SETA,8:NEXT:FORA=7TO14:SET22,A:SET28,A:NEXT
10018 FORA=10TO13:SET20,A:SET24,A:SET26,A:SET30,A:NEXT
10020 FORA=35TO41:SETA,7:NEXT:FORA=34TO42:SETA,9:NEXT
```

MZ-80K E

★笑すんな‼（鹿児島川内市・**小山公幸17才**）……**【影：スルドイ‼ひと言でベーマガを言い当ててる。でも短い**
手紙はイイネ‼これだけしゃべってもまだ終らないんだから。……しゃべることがなくなっちゃった！】

```
10022 FORA=34TO42:SETA,9:NEXT
10024 FORA=6TO8:SET38,A:NEXT:FORA=10TO14:SET41,A:NEXT
10028 FORA=35TO42:SETA,11:NEXT
10030 SET40,14:SET38,13
10040 FORA=5TO21:SETA,20:NEXT
10042 FORA=18TO27:SET13,A:NEXT:FORA=21TO22:SET12,A:SET14,A:NEXT
10044 FORA=23TO26:SETA-8,A:SET34-A,A:NEXT
10046 FORA=5TO7:SETA,27:SETA+14,27:NEXT
10050 FORA=18TO21:SET33,A:NEXT:FORA=0TO6:SET33-A/2,A+22:NEXT
10052 FORA=0TO6:SETA+32,A/2+25:NEXT
10060 FORA=50TO58:SETA,20:NEXT:SET52,19:SET56,19
10062 FORA=49TO59:SETA,22:NEXT
10064 FORA=19TO23:SET54,A:NEXT
10066 FORA=0TO7:SETA+54,A/4+23:NEXT
10068 FORA=0TO7:SET54-A,A/4+23:NEXT
10070 FORA=53TO55:SETA,25:NEXT
10072 FORA=51TO57:SETA,27:NEXT:RESET54,23
10074 FORA=51TO57:SETA,26:NEXT
10076 FORA=25TO29:SET54,A:NEXT:SET53,29
10080 CURSOR20,18:PRINT"MZ-80K/C/1200"
10090 TEMPO4
10100 FORA=0TO1000:NEXT:FORF=0TO3:READ L(F),K(F),C(F),P(F),B(F):NEXTF
10110 READ D$:FORF=0TO2:POKE15596+F,0:NEXT
10120 PRINT"■      <<<<< ショウリンジ゛ モクジ゛ンケン >>>>>"
10122 PRINT"■  == キ- ファンクション =="
10124 PRINT"      ┌──[Y]  ▄○▄    "
10126 PRINT"      | ┌[I]  | |    "
10128 PRINT"                * *    "
10130 PRINT"      * *              "
10132 PRINT"      | |       | └[M]"
10134 PRINT"      ▀○▀       └──[N]"
10136 PRINT
10138 PRINT"           ▌*"
10140 PRINT"  ▲▄▄▄▄▄  ○ ▄▄▄▄▄▲"
10142 PRINT"           ▌*"
10144 PRINT" [H]           [K]"
10146 CURSOR20,3:PRINT" ▄▓▓○▓●▄▓▓○,▓▓○▓▓▀●▀▓▓○"
10148 CURSOR20,6:PRINT"** モクジ゛ン **"
10150 CURSOR0,15:PRINT" ● アナタ ハ [I],[Y],[M],[N] ノ キ- ヲ ツカイ":PRINT
10152 PRINT"   スベテ モクジ゛ン ヲ タオシテ サイゴ゛ニ ▓ヲウッテクダ゛サイ。":PRINT
10154 PRINT" ● モクジ゛ン ノ パ゜ンチ ヲ ウケルト シニマス。":PRINT
10156 PRINT" ● モクジ゛ン ハ アタマ ヲ ウタナイト タオレマセン。"
10158 CURSOR10,23:PRINT"<< HIT ANY KEY >>"
10160 GET F$:IFF$=""THEN10160
10170 PRINT"■          BAST  TEN  ":PRINT:PRINT:FORF=0TO9
10180 PRINT1+F;"バ゛ン  ";:FORA=0TO10-LEN(H$(F)):PRINT" ";:NEXT:PRINTH$(F),HS(F)
10190 PRINT:NEXTF:FORF=0TO999:NEXT
10300 TEMPO7:RETURN
20000 REM▓▓▓▓ モクジ゛ン ノ デ゛-タ ▓▓▓
20002 DATA24,4,0, 81,3
20004 DATA24,6,2, 79,3
20006 DATA26,4,0,321,7
20008 DATA26,6,2,319,7
20010 DATA┐┐┐┐▁▁▁▁┐┐┐┐▁▁▁▁┐┐┐┐▁▁▁▁GGGHHHGGGHHH┐
```

★

★

★影さんにはマイコンショップまでの3kmの道のりを自転車で走るつらさがわかりますか？ああ，早くＦＭ－７がほしい。(奈良県桜井市・**中尾敏康14才**)……【**影**：自転車にまたがって歩くつらさはわかるまい？】

MZ-700（S-BASIC）用

コックローチ・ハンター



失恋魔術師

はじめに

こんにちは！ペンネームを失恋魔術師と申します。冬休みに必死にバイトをして，ＭＺ－721を手に入れました。やっとＢＡＳＩＣもおぼえはじめたので，ゲームなどを作ってみました。

ストーリー

1983年，ちょっとした手ちがいで，Ａ国の原子炉が事故をおこし，放射能が一帯に拡がりました。その結果，人類の大先輩であるゴキブリさんが突然変異をおこし，巨大化して人間に襲いかかってきました。Ａ国民は必死に応戦しましたが，あなた一人を残して全滅しました。あなたはハコテンビルにこもり，ゴキブリを退治します。

《プログラム・マップ》

20 ～ 100	初期設定
110 ～ 180	キー・スキャン
190 ～ 220	初期画面設定
230 ～ 270	スペースキー・ヒット時の判断
280 ～ 340	石の落下と命中時の処理
350 ～ 400	壁をたたく，その処理
410 ～ 590	ゴキブリの動き
600 ～	ゲーム・オーバー

《変数表》

G$, G$(1)～G$(11)	ゴキブリのキャラクタ
GX(1)～GX(11)	ゴキブリのX座標
GY(1)～GY(11)	ゴキブリのY座標
X	人間のX座標
Y	人間のY座標
SC	スコア
C$	人間のキャラクタ
E$	石をたたく人間
B$	人間を消す
N	全てのゴキブリの数
KN	残りのゴキブリの数
A$	キースキャンの結果
Y$	ゲーム・オーバー時の判断

やりかた

ＲＵＮすると，いきなりゲームがはじまります。人間はカーソルキーの←→で左右に動きます。スペース・キーでハンマーをふりおろし，石を落としゴキブリをつぶしてください。

ゴキブリは１匹50点です。また，カベをのぼってくるゴキブリを落としても点がもらえますが，一番上までこられるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

ゴキブリは１匹ころすごとに増え，最大10匹になります。回数が増えるほど，人間の動きがおそくなるのは，プログラムの構成上しかたがないのです。

プログラムのしくみ

ＲＥＭ文を見ていただければわかると思います。プログラム・マップと変数表を載せておきますが，どうか信用しないでください。

入力方法はプログラムどおりに打込んでください。

改造

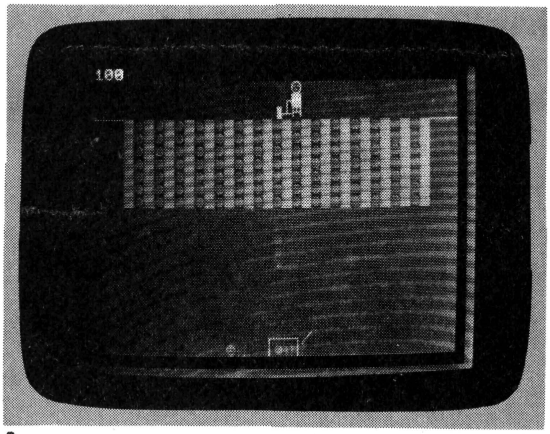
初心者が作ったプログラムですので，やりようはいくらでもあると思います。それではさようなら。

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムもスッキリしとるし，まずまずの作品だ。
編：画面自体はそれほどコッていないけれど，アイデアは，なかなかですな。
Dr.D：投稿者のアイデアには，近ごろほんとうに感心させられることもある。月に1000本もソフトをチェックしていると，楽しいソフトにそうぐうするとホッとするね。
編：ほんとうにそうですね。ホーッ（ため息）。

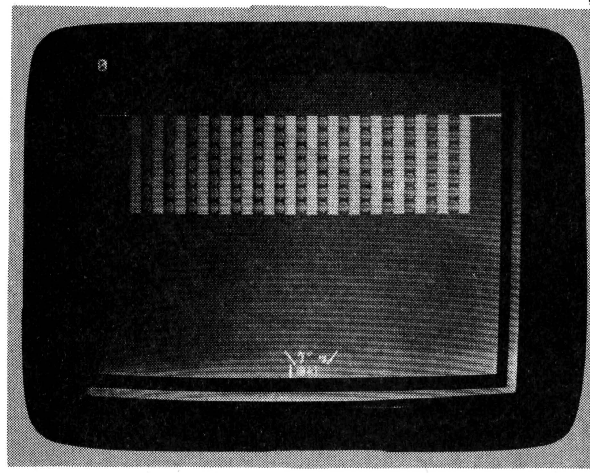
MZ－700

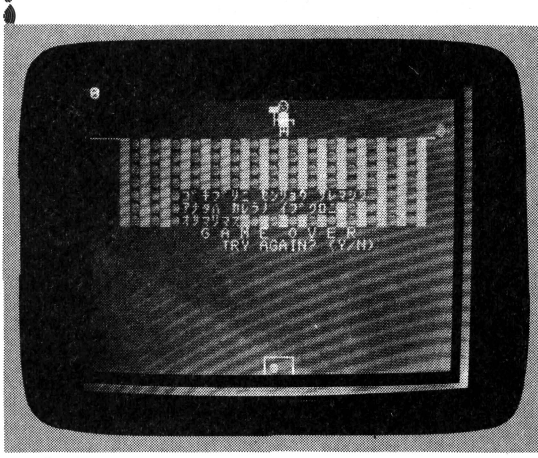
★４月号持っていてＰＣ－6001を持っている人はやってみて！４月号95ページのＣＨＥＣＫＥＲ　ＦＬＡＧ内のリストの200を250にすると，文字はさらに巨大化！（鴻巣市・西形誠行13才）……【影：わっほんとだ!!】



◀《写真１》ハンマーで石を落として
下のゴキブリをつぶせ！

▼《写真２》ヤッター！ゴキブ
リの動きはけっこう早いぞ





◀《写真３》右のカベからゴキブリが侵入。
GAME OVER

★おわび

マイコンＢＡＳＩＣマガジンの５月号86ページに掲載された，ＭＺ－80Ｂ／2000用の「テニス・ゲーム」のプログラムは，新紀元社発行の「パソコンサンデー楽しく学ぶプログラミング」の135ページ掲載の「テニス・ゲーム」とプログラムの内容が同一でした。編集部のプログラム・チェックの不足から，新紀元社はじめ読者各位に，御迷惑をおかけいたしました。おわび申し上げます。

★お願い

編集部では，毎月読者のみなさんに，楽しんでプログラミングを学んでいただける作品をお届けしようと，細心の努力を払っています。今回のようなミスをなくすため再度みなさんにお願いいたします。

投稿プログラムの決まりは，毎号の35ページをご覧ください。内容は，オリジナルのもので未発表のものに限ります。他誌への二重投稿もお断りします。また，一部のルーチンや作品のアイデア等で参考にしたものがあれば，参考資料として明記してください。

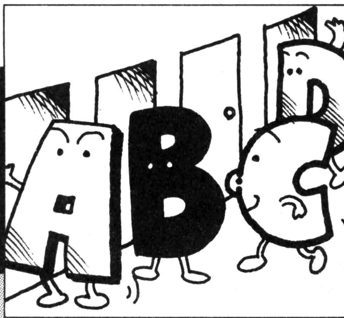


★Dr.Dのワラ人形を作り釘をうつと気分がスカッとする。(大阪府藤井寺市・松田　林11才)……【編：編集長の足に大きなオデキができました。ワラ人形のせいだと編集長は言います。だれか治療法を教えて!!(実話です)】

```
50 COLOR,,,1:GOSUB260
60 REM▒▒▒▒▒ ｼｮｷ ｾｯﾃｨ ▒▒▒▒▒▒▒▒
70 DIMG$(11),GX(11),GY(11):X=19:Y=1:SC=0:TEMPO7:COLOR,,,1
80
90 X=19:Y=1:SC=0:
100 FORI=1TO10:GX(I)=19:GY(I)=22:NEXT
110 E$=CHR$(19,19,104,17,20,20,208,200,17,20,20,20,193,209,124):G$=CHR$(103,107)
:C$=CHR$(194,104,17,20,20,203,200,206,17,20,20,124):B$="   ▒▒▒▒   ▒▒▒▒   "
120 G$=CHR$(103,107)
130 K$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
140 C$=CHR$(194,104,17,20,20,203,200,206,17,20,20,124)
150 B$="   ▒▒▒▒   ▒▒▒▒   "
160 FORI=1TO10:G$(I)=G$:NEXTI:N=0
170 N=1:KN=N
180 REM▒▒▒▒▒ KEY SCAN ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
190 GETA$
200 IFA$="▒"THENIFX>1THENCURSORX,Y:PRINTB$:X=X-1
210 IFA$="▒"THENIFX<35THENCURSORX,Y:PRINTB$:X=X+1
220 IFA$=" "GOSUB300
230 CURSORX,Y:PRINTC$:CURSOR0,0:PRINTSC
240 FORI=1TON:IFGY(I)=<3GOTO660
250 NEXTI:CURSOR18,21:PRINT"┌──┐▒▒▒▒▒|▒▒|":GOTO470
260 REM▒▒▒▒▒ ｼｮｷｶﾞﾒﾝｾｯﾃｨ ▒▒▒▒▒▒▒▒
270 PRINT"▒":FORI=0TO38:CURSORI,0:PRINT[0,1]"▒";:NEXTI:FORI=1TO22:CURSOR0,I:PRIN
T[0,1]"▒";TAB(38);"▒":NEXTI:FORI=0TO38:CURSORI,23:PRINT[0,1]"▒";:NEXTI
280 FORI=4TO10:FORJ=4TO34STEP2:CURSORJ,I:PRINT[5,1]"▒":NEXTJ,I:CURSOR1,4:PRINT"─
─";TAB(35);"───":FORI=4TO10:FORJ=5TO33STEP2:CURSORJ,I:PRINT[6,1]"●":NEXTJ,I:CUR
SOR19,22:PRINTG$:RETURN
290 RETURN
300 IFPEEK(53248+40*4+X)=71GOSUB340
310 IFPEEK(53248+40*1+X-1)=67GOSUB410
320 IFPEEK(53248+40*1+X+3)=67GOSUB440
330 RETURN
340 REM▒▒▒▒▒ ｲｼｶﾞ ｵﾁﾙ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
350 CURSORX,Y:PRINTB$:CURSORX,Y:PRINTE$:FORI=12TO22:CURSORX,I:PRINT[6,1]"●▒▒ ":F
ORJ=0TO22:NEXTJ,I:CURSORX,Y:PRINTB$
360 FORI=1TON
370 IF(GX(I)=X)*(GY(I)=22)THENCURSORGX(I)-1,GY(I)-1:PRINT"ヽｹﾞｯ/":SC=SC+50:MUSIC"
A#GAE":KN=KN-1:G$(I)="  ":IFKN=0THENN=N+1:KN=N:FORJ=1TON:G$(J)=G$:GX(J)=19:GY(J)
=22:NEXTJ
380 NEXTI
390 IFN>10THENN=10:KN=N
400 GOTO190
410 REM▒▒▒▒▒ ｶﾍﾞｦｺｽﾙ ▒▒▒▒▒▒▒▒
420 FORI=4TO22:CURSOR1,I:PRINTCHR$(212,18,20,32,32):NEXTI:FORJ=1TON:IFGX(J)=1THE
NGY(J)=22:SC=SC+1
430 NEXTJ:RETURN
440 FORI=4TO22:CURSOR36,I:PRINTCHR$(32,214,18,20,32):NEXTI
450 FORI=1TON:IFGX(I)=36THENGY(I)=22:SC=SC+1
460 NEXTI:RETURN
470 REM▒▒▒▒▒ ｺﾞｷﾌﾞﾘ ﾁｮﾛ ﾁｮﾛ ▒▒▒▒▒▒▒▒
480 IFN>10THENN=10
490 FORI=1TON
500 IFG$(I)="  "THENGY(I)=19:GY(I)=19:GOTO640
510 IFGX(I)=>36THENGX(I)=36:GOTO590
520 IFGX(I)=<1THENGX(I)=1:GOTO590
530 GOSUB630
540 IF INT(RND(1)*10)>4THENGX(I)=GX(I)-1:GOTO570
550 GX(I)=GX(I)+1:IF GX(I)=<1THENGX(I)=1:GOTO590
560 IFGX(I)=>36THENGX(I)=36:GOTO590
570 IFGX(I)=<1THENGX(I)=1:GOTO590
580 GOTO620
590 GOSUB630:IFINT(RND(3)*10)>6THENGY(I)=GY(I)+1:GOTO610
600 GY(I)=GY(I)-1
610 IFGY(I)=>22THENGY(I)=22:GOTO540
620 CURSORGX(I),GY(I):PRINT[3,1]G$(I):GOTO650
630 CURSORGX(I),GY(I):PRINT"  ":RETURN
640 REMHFGFHF
650 NEXTI:GOTO190
660 REM▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒▒▒▒▒
670 CURSOR10,8:PRINT"ｺﾞｷﾌﾞﾘﾆ ｾﾝﾘｮｳ ｻﾚﾏｼﾀ"
680 PRINTTAB(10);"ｱﾅﾀﾊ ｶﾚﾗﾉ ｲﾌﾞｸﾛﾆ"
690 PRINTTAB(10);"ｵｻﾏﾘﾏｽ"
700 PRINTTAB(12);"G A M E  O V E R"
710 PRINTTAB(14)"TRY AGAIN? (Y/N)"
720 GETY$
730 IFY$=""THEN720
740 IFY$="Y"THENRUN
750 IFY$="N"THENEND
760 GOTO720
```

MZ-700

★ベーマガを５冊重ねてまくらがわりにして寝るとゲームのアイデアが浮んでくるよ。ベーマガの正しい使い方でした。(埼玉県加須市・**清水義範11才**)……**【影：義範君／私が試したら編集長が出てきてどなられたよ。】**



MZ-80K/C/E/1200用(SP-5030)
MZ-700用(S-BASIC)

ヘンシン・ブンパイ・ゲーム

峨家　章哲

内容

あなたは，正義の味方ヘンシン・ブンパイ君です。迷子になってしまったA，B，C，D君に乗り移って，それぞれを自分の家へ帰らせてください。さあ，ブンパイ君は全員を帰らせることができるでしょうか。

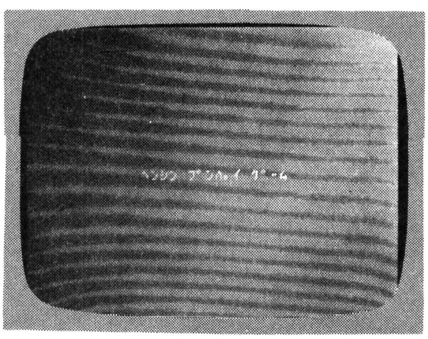
ゲームのやりかた

“■”（ブンパイ君）をA，B，C，Dに重ねて，それぞれに変身して指定の場所へ運んでください。もし“ㅓㅏ”にぶつかると，面数に応じてA，B，C，Dが同じ数ずつ増えます。

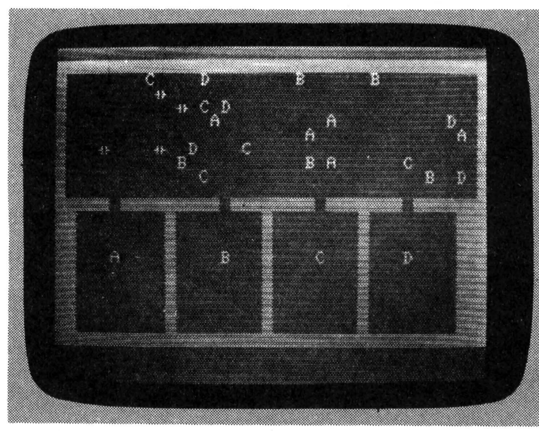
エネルギーは700しかないので，“ㅓㅏ”に一つでもぶつかると，1面クリアはほとんど無理になります。エネルギーが0になるまでにA，B，C，Dを全部運ぶと，1面クリアです。

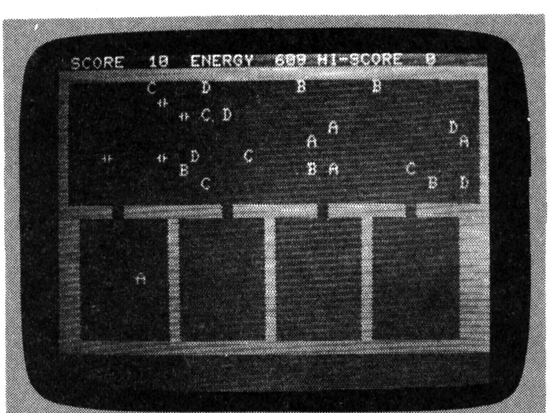
キー操作

上
↑
[T]
左 ← [F]　[H] → 右
[B]
↓
下

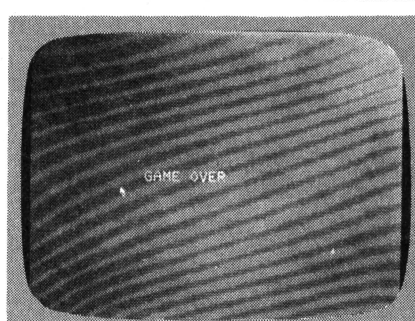


◀《写真1》タイトル画面


▶《写真2》下のA～Dの部屋に運んでいきます



◀《写真3》まずはAが入りました



▶《写真4》ゲーム・オーバー

★「BIG OFコーナー」てのはどうですか。なぜって，OFはスペースが少ないから……。またイラストコーナーも作ったらどうでしょう？（東京都千代田区・河野騎一郎13才）……【編：現状ではなかなか――。】

改造について

“■”を“人”にするとか，邪魔するやつを出すとか，変身をこったものにするとか，20行のＦＯＲ～ＮＥＸＴ文の変数の値を大きくして，簡単にするとかがあります。家をこった形にするのもよいでしょう。

ＲＵＮするとわかるでしょうが，ＭＵＳＩＣ文はマニュアルにのっていたものをそのまま使ってあります。

CHECKER FLAG

編：短いけど，おもしろいプログラムですよ。ほら，影さんたら夢中になって――

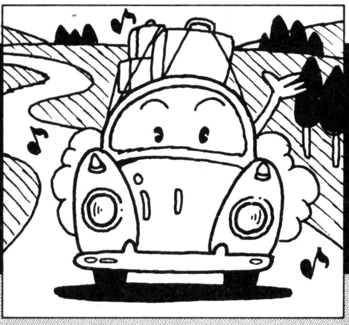
影：ン？　なんか言った？　カタカタカタカタ

Dr.D：このゲームのポイントは，文字を拾ったかどうかの判定だな。これは，21行でキー・イン待ちをして，26行でその位置のＶ－ＲＡＭを算出する。つぎに，そのキャラクタを30～33行でアルファベットに変えてるんだよ。

ヘンシン・ブンパイ・ゲームのプログラム・リスト

```
1 FORA=1TO2:MUSIC"C1‾C‾E‾C‾G‾E‾C‾ECA‾DA‾F‾DA‾DGB‾B‾A‾G‾#F‾F‾DB‾C‾E‾CBGFD:NEXT
2 MUSIC"C_B3C3_G3E3C3G3E3‾C5R"
3 SC=0:HI=0:M=1:POKE$284B,0:TEMPO4
4 PRINT"▣":CURSOR12,12:PRINT"ﾍﾝｼﾝ ﾌﾞﾝﾊﾟｲ ｹﾞｰﾑ";:FORA=1TO1200:NEXTA
5 REM:B$="▩":PRINT"▣▣▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
6 FORA=1TO9:PRINT"▒";SPC(38);"▒";:NEXTA
7 PRINT"▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒";:FORA=1TO9
8 PRINT"▒▒        ▒         ▒         ▒         ▒▒▒";:NEXTA
9 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:V=53248:VC=5:CV=5:VV=5
10 CC=5
11 FORA=1TO5:FORB=1TO4
12 C=INT(RND(1)*8)+2:D=INT(RND(1)*36)+2
13 IFPEEK(V+C*40+D)<>0THEN12
14 POKE(V+C*40+D),B:NEXTB,A
15 FORA=1TO4:C=INT(RND(1)*8)+2:D=INT(RND(1)*36)+2
16 IFPEEK(V+C*40+D)<>0THEN15
17 POKE(V+C*40+D),236:NEXTA:MUSIC"‾A0"
18 PRINT"▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣A▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣B▣▣▣▣▣▣▣▣▣C▣▣▣▣▣▣▣▣D":FORA=1TO1200:NEXTA
19 PRINT"▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣ ▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣ ▣▣▣▣▣▣▣▣▣ ▣▣▣▣▣▣▣▣ ":MUSIC"A0"
20 REM:FORA=700TO1STEP-1
21 GETA$
22 IFA$="T"THENB=B-1
23 IFA$="B"THENB=B+1
24 IFA$="F"THENC=C-1
25 IFA$="H"THENC=C+1
26 D=PEEK(V+C+B*40):IFB$="▩"THENONDGOTO30,31,32,33
27 IFD=236THENMUSIC"_A":GOTO41
28 IFD<>0THENC=I:B=J
29 GOTO34
30 B$="A":MUSIC"‾B0":GOTO34
31 B$="B":MUSIC"‾B0":GOTO34
32 B$="C":MUSIC"‾B0":GOTO34
33 B$="D":MUSIC"‾B0":GOTO34
34 IF(B$="A")*(C=5)*(B=11)THENSC=SC+10 :VC=VC-1:GOTO70
35 IF(B$="B")*(C=15)*(B=11)THENSC=SC+10  :CV=CV-1:GOTO71
36 IF(B$="C")*(C=24)*(B=11)THENSC=SC+10  :VV=VV-1:GOTO72
37 IF(B$="D")*(C=32)*(B=11)THENSC=SC+10  :CC=CC-1:GOTO73
38 CURSORC,B:PRINTB$:CURSORI,J:PRINT" ":I=C:J=B
39 IF(VC=0)*(CV=0)*(VV=0)*(CC=0)THEN50
40 PRINT"▣▣SCORE▣";SC;"▣ ENERGY▣";A;" HI-SCORE▣";HI;" ":NEXTA:GOTO60
41 VC=VC+M:CV=CV+M:CC=CC+M:VV=VV+M:FORK=1TOM:FORL=1TO4
42 U=INT(RND(1)*8)+2:W=INT(RND(1)*36)+2:IFPEEK(V+U*40+W)<>0THEN42
43 POKE(V+U*40+W),L:NEXTL,K:GOTO34
50 REM:TEMPO4:M=M+1:PRINT"▣":CURSOR12,12:PRINTM;"ﾒﾝﾒ▣";:HI=HI+SC:SC=0
51 PRINT"▣HI-SCORE▣";HI:MUSIC"‾A3‾D3‾C7":FORY=1TO400:NEXT:GOTO5
60 PRINT"▣":CURSOR12,12:PRINT"GAME OVER":TEMPO5
61 REM:MUSIC"D_F_ADFA_G_#ADGA#A_A#CEG#AA"
62 MUSIC"DFA‾D‾F‾AEG#A‾E‾G‾#A‾A‾F‾D‾ED_D_F_ADEF#CDFA‾#C‾D5R5":END
70 REM:O=3:T=1: GOTO75
71 REM:O=11     :T=2:GOTO75
72 REM:O=21     :T=3:GOTO75
73 REM:O=31     :T=4:GOTO75
75 REM:MUSIC"‾C0"
76 P=INT(RND(1)*9)+O:Q=INT(RND(1)*8)+12
77 IFPEEK(V+P+Q*40)<>0THEN76
78 POKE(V+P+Q*40),T
79 B$="▩":GOTO37
```

★やっとナイコン族を脱出できるかも。５月11日が僕の誕生日なのデス。あと１日早く生まれたらベーマガ６月号を即使えたのに――。(神奈川県横浜市・**佐藤　剛11才**)……【**編**：お父さん／お母さん／ありがとう!!】



MZ-80B/200用(G-RAM1使用)

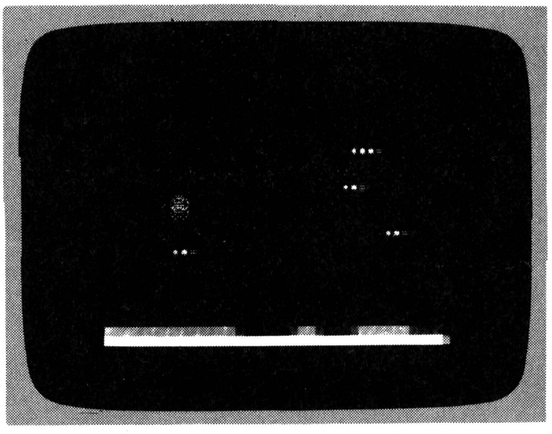
フォルクス・ワーゲンの旅

北川　陽一

遊びかた

フォルクス・ワーゲンに乗って，海をさけてジャンプし，星をよけてどこまで走れるか，というゲームです。キー操作は，⑧②④⑥で上下左右に動きます。

僕のハイ・スコアは，771点です。700点以上いけば天才です!!



▲《写真１》ワーゲンが空を飛んだ！
星に当たらないようにネ

CHECKER FLAG

Dr.D：自動車がかわいく描けとるな。ささいなことだが，このキャラクタのおかげで，ゲームがグーンとおもしろくなっている。

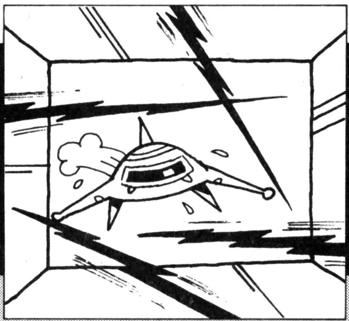
編：なんでも，車のシミュレーションのために作ったそうですよ。

影：それがゲームになっちゃったの？

フォルクス・ワーゲンの旅のプログラム・リスト

```
10 DIMM$(1):GOSUB10000
100 X=3:Y=10:W=0:CONSOLEC40,N:GRAPHC,01:SC=0
200 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
300 FORI=1TO39:CURSORI,22:PRINT"▒";:CURSORI,23:PRINT"▩";:NEXT
1000 XX=X:YY=Y:GOSUB2000
1032 P=0:IF(CHARACTER$(X+2,Y+1)="▒")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="▒")THENW=15:P=1
1034 IF(CHARACTER$(X,Y)="*")+(CHARACTER$(X+1,Y)="*")THEN5000
1040 SC=SC+1:GOTO1000
2000 GETZ$:IF(Z$="4")*(X>3)THENX=X-1
2040 IF(Z$="6")*(X<20)THENX=X+1
2042 W=W-1:IFZ$="2"THENW=0:D=1
2050 IFW<0THEND=1
2060 IF(Z$="8")*(W>0)THEND=-1:P=0
2065 IFP=0THENY=Y+D
2070 CURSOR39,22:PRINT"▒";:CURSOR39,23:PRINT"▩";:IFRND(1)>.9THENCURSOR36,22:PRINT
"    ";
2072 IFRND(1)<SC/1000THENCURSOR38,RND(1)*18+2:PRINT"*=";
2075 USR($A000)
2080 POSITIONXX*8,YY*8-5:PATTERN-13,M$(0):POSITIONX*8,Y*8-5:PATTERN-13,M$(1)
2085 IFY=22THEN5000
2090 RETURN
5000 POKE$952,166:CURSOR10,10:PRINT"SCORE=";SC:END
10000 LIMIT$A000:RESTORE:FORI=0TO37:READA:POKEI+40960,A:NEXTI
10010 FORI=0TO3:READA:POKEI+1140,A:NEXTI
20000 DATA219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
20010 DATA214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
20020 DATA175,195,1,9
20030 M$(0)=STRING$(CHR$(0),26)
20040 M$(1)=CHR$(31)+"  /QQ¥├‖┴┌▩"+CHR$(34)+CHR$(28)+"▨"+CHR$(16)+"≡6)#■"+CHR$(1
)+"9Eﾗ D8"
25000 RETURN
```

★中１の時の担任の佐藤雅子先生はマイコンに凝ることをきらいます。影さん！マイコンのおもしろさを教えてあげて！（広島県尾道市・**山根秀清13才**）……【**影**：雅子さん！(親しみをこめて)ベーマガで会いましょう。】



MZ-80B/2000用（G-RAM2使用）

DIAMOND WARS

明山　正雄

ゲーム設定

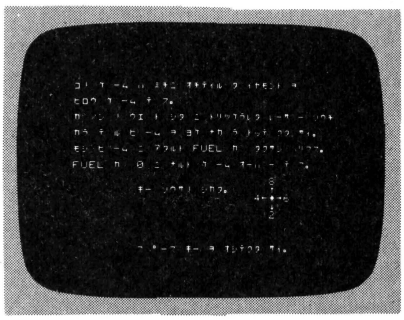
四面海なる帝国を守る海軍軍人は，いきおい進路を北へ北へとっていた。我々シルバーランド軍は，有明海東部の三池港より上陸し，船津，甘木，三池を進撃し始めた。そして，いまや三池戦線最大のきょ点小岱山へ，進撃を開始したのであった。

なんとその途中には，ダイヤモンド鉱山があり，そこを真正面から突入するというのであった。実に1983.3.22のことである。

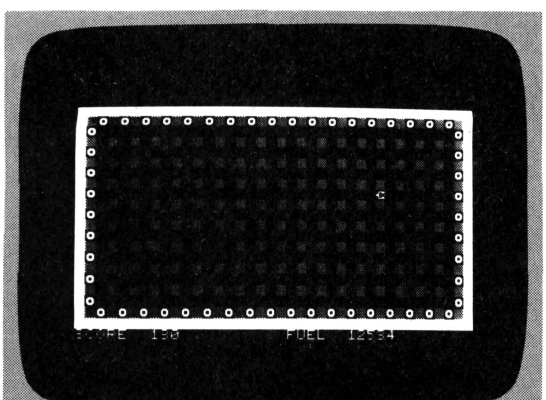
ゲームの説明

画面上下から発射されるレーザをよけながら，DIAMOND“.”を取ってください。FUELが0になると，ゲーム・オーバーです。

⑧で上，②で下，④で左，⑥で右に動きます。



▶《写真1》ゲームの説明



▼《写真2》ランダムにレーザが発射される

プログラムの説明＋α

たいしたことはありません。無理して1日（約6時間）で作りました。

よく使うサブ・ルーチンは，プログラムの上部に置いたほうがスピードが上ります。

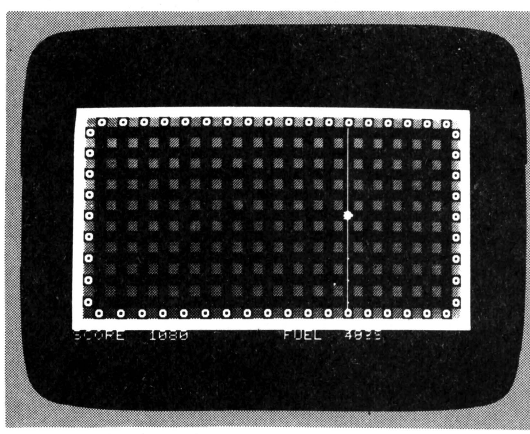
CHECKER FLAG

編：よくあるパターンのゲームですね。

影：よくやったゲームの一つだ。このゲームのコツは，適当にキーを押して移動することさ。

Dr.D：レーザがランダムに発射されとるし，これをよける方法は特にないんだな。運がよけりゃ1面をクリアできるんじゃないかな。

編：パターンの研究にと選んでみました。

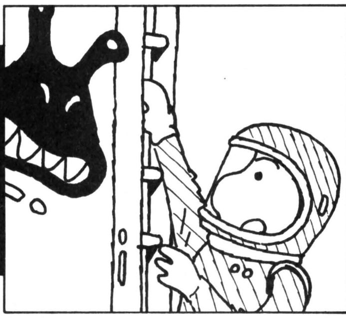


▲《写真3》アッ，イデデ!!

★6才の弟がマイコンに興味を持ち始め，M5を買うことにした。世界最年少のマイコン保持者がうちから出そうだぞ!（宮城県仙台市・**中妻穣太・11才**）……【**Dr.D**：ほほう，これは将来が楽しみだな。ガンバットクレ!!】

```
10 PRINT CHR$(6):CONSOLE N,C40:DIM AL$(5),BX(20):PA=0:FU=15000:FL=15
20 FOR I=1 TO 5:E$="":FOR A=1 TO 8:READ W:E$=E$+CHR$(W):NEXT A:AL$(I)=E$:NEXT
30 FOR I=0 TO 13:READ M:POKE 4416+I,M:NEXT:GRAPH I2,C,I1,F,O1
40 FOR I=4 TO 37 STEP 2:BX(L)=I:L=L+1:NEXT:PRINT:PRINT
50 TEMPO 7:ST$=STRING$(CHR$(30),39):WA$=CHR$(31):GOTO 560
60 POKE$1144,INT(RND(1)*100)+20:USR($1140):RETURN
70 SC=SC+10:CURSOR 0,21:PRINT"SCORE:";SC;:P=P+1:IF P=162 GOTO 390
80 MUSIC"+#A0":RETURN
90 FU=FU-INT(RND(1)*20+10)
100 IF FU<0 GOTO 470
110 CURSOR 20,21:PRINT"FUEL:";FU;" ";:RETURN
120 PRINT CHR$(6):CA$=AL$(5):CURSOR 0,0:PRINT ST$;:CURSOR 0,20:PRINT ST$;
130 FOR I=0 TO 19:CURSOR 0,I:PRINT CHR$(30);:CURSOR 38,I:PRINT CHR$(30):NEXT
140 FOR I=1 TO 38 STEP 2:FOR A=1 TO 19 STEP 2:CURSOR I,A:PRINT WA$;:NEXT A,I
150 FOR I=2 TO 36 STEP 2:POSITION I*8,8:PATTERN -8,CA$
160 POSITION I*8,152:PATTERN -8,CA$:NEXT
170 FOR I=2 TO 19 STEP 2:POSITION 8,I*8:PATTERN -8,CA$
180 POSITION 296,I*8:PATTERN -8,CA$:NEXT
190 FOR I=2 TO 18 STEP 2:FOR A=2 TO 37 STEP 2:SET A*8+4,I*8+4:NEXT A,I
200 POSITION 152,80:PATTERN -8,AL$(1):X=19:Y=10:AL$(0)=STRING$(CHR$(0),8)
210 MUSIC "####"
220 GET K$:USR($114A):IF K$="" GOTO 300
230 GOSUB 60:POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,AL$(0)
240 IF (K$="4")*(CHARACTER$(X-1,Y)=CHR$(0))*(X>2)  THEN X=X-1:AM$=AL$(4)
250 IF (K$="6")*(CHARACTER$(X+1,Y)=CHR$(0))*(X<36) THEN X=X+1:AM$=AL$(3)
260 IF (K$="8")*(CHARACTER$(X,Y-1)=CHR$(0))*(Y>2)  THEN Y=Y-1:AM$=AL$(1)
270 IF (K$="2")*(CHARACTER$(X,Y+1)=CHR$(0))*(Y<18) THEN Y=Y+1:AM$=AL$(2)
280 IF POINT(X*8+4,Y*8+4)=1 GOSUB 70
290 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,AM$
300 GOSUB 90:IF INT(RND(1)*FL)<10 GOTO 220
310 PX=BX(INT(RND(1)*15+1)):LINE PX*8+3,16,PX*8+3,152
320 IF PX=X GOTO 360
330 USR($0F14)
340 BLINE PX*8+3,16,PX*8+3,152
350 GOTO 220
360 FOR C=100 TO 150:CURSOR PX,Y:PRINT CHR$(C);:FU=FU-10
370 GOSUB 90:POKE$1144,C:USR($1140):NEXT C
380 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,AL$(0):CURSOR PX,Y:PRINT" ";:GOTO 340
390 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,AL$(0):FOR I=1 TO 250:POKE$1144,I
400 USR($1140):NEXT:GRAPH C:PRINT CHR$(6):PA=PA+1:P=0:FL=FL+5
410 CURSOR 13,13:PRINT"BONUS:";FU:SC=SC+FU:FU=10000
420 CURSOR 11,5:PRINT PA;"ﾒﾝ ｸﾘﾔｰ ﾃﾞｽ｡"
430 CURSOR 8,18:PRINT"YOUR SCORE:";SC;
440 CURSOR 10,22:PRINT"ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":GET A$:IF A$=" " GOTO 120
450 GET A$:IF A$=" " THEN PRINT CHR$(6):GOTO 120
460 GOTO 450
470 CURSOR 20,21:PRINT"FUEL: 000000"
480 FOR I=100 TO 200:POKE$1144,I:USR($1140):CURSOR 20,21:PRINT"FUEL: 000000"
490 POKE$1144,201-I:USR($1140):CURSOR 20,21:PRINT"FUEL  000000":NEXT
500 GRAPH I1,C,O1:PRINT CHR$(6)
510 CURSOR 10,15:PRINT"YOUR SCORE IS:";SC;
520 CURSOR 15,18:PRINT"ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ｡"
530 CURSOR 12,20:PRINT"ｽｷﾅ ｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
540 GET A$:IF A$="" GOTO 540
550 CLR:RESTORE 700:GOTO 10
560 PRINT TAB(2);"ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ﾊ ﾐﾁﾆ ｵﾁﾃｲﾙ ﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞｦ":PRINT
570 PRINT TAB(2);"ﾋﾛｳ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ｡":PRINT
580 PRINT TAB(2);"ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｳｴ ﾄ ｼﾀ ﾆ ﾄﾘﾂｹﾗﾚﾀ ﾚｰｻﾞｰ ｿｳﾁ":PRINT
590 PRINT TAB(2);"ｶﾗ ﾃﾞﾙ ﾋﾞｰﾑ ｦ ﾖｹ ﾅｶﾞﾗ ﾄｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡":PRINT
600 PRINT TAB(2);"ﾓｼ ﾋﾞｰﾑ ﾆ ｱﾀﾙﾄ FUEL ｶﾞ ﾀｸｻﾝ ﾍﾘﾏｽ｡":PRINT
610 PRINT TAB(2);"FUEL ｶﾞ 0 ﾆ ﾅﾙﾄ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾃﾞｽ｡":PRINT
620 PRINT TAB(25);"  8"
630 PRINT TAB(25);"  ↑"
640 PRINT TAB(25);"4←*→6"
650 PRINT TAB(25);"  ↓"
660 PRINT TAB(25);"  2"
670 CURSOR 10,16:PRINT"ｷｰ ｿｳｻﾉ ｼｶﾀ｡"
671 FOR I=160 TO 319:BLINE I,0,I,199:BLINE 319-I,0,319-I,199:NEXT
680 CURSOR 10,23:PRINT"ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":GET A$:IF A$=" " GOTO 120
690 GOTO 680
700 DATA 24,24,126,66,90,102,102,90,90,102,102,90,66,126,24,24
710 DATA 0,252,100,151,151,100,252,0,0,63,38,233,233,38,63,0
720 DATA 0,60,126,102,102,126,60,0,1,2,0,33,0,0,205,34,15,201,175,195,1,9
```


★山奥に住む僕は近くの電気屋さんにＦＭ－７を注文すると，「あと３か月待って下さい」といわれた／（兵庫県多紀郡・**森田勝教・14才**）……**【編**：富士通さん／聞こえますか読者の声が。ベーマガにもご協力を‼**】**



MZ-80B/2000用(G-RAM1使用)

MOON PANIC

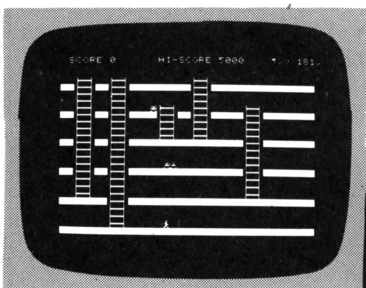
木村　友克

STORY

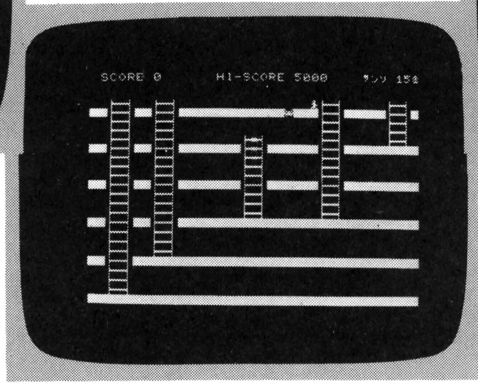
あなたは，モンスターに占領されたMOON BASE MZに，1人とり残された。モンスターと戦いながら，なんとか脱出したいのだが，どんな武器も通用しなかった。ところが，モンスターは重力の小さい星から来たため，高い所から落ちるとあっさりと死んでしまったのだ。

PLAY

8246で上下左右に動き，5で穴を掘ってモンスターを落とし入れます。モンスターが穴に落ちたら，その上に乗ってください。



▲《写真1》スタート!! 動きもスムーズだよ



▼《写真2》ほれ，急げ!! 早くしないと生き返るぞ



▲《写真3》1面をクリアすると，こうなった

グラフィックRAMのない人のための変更法

11行から19行までをカットする
PATTERN文をすべてPRINT文にする
PATTERN−8，C＄⋯→PRINT C＄
PATTERN−8，MA＄⋯→PRINT〝□〞←自分の好きなキャラクタ
PATTERN−8，TE＄(0)⋯→PRINT〝□〞←自分の嫌いなキャラクタ
380行のPATTERN−8，C＄⋯→PRINT C＄(I)
540行のも上と同じじゃないよ　PRINT C＄(T)
POSITION□＊8，□＊8⋯→CURSOR□，□

DIMにC＄(2)を書きたす

310行の：GOTO文の前にYY(I)＝Y(I)を書きたす

236　C＄＝CHARACTER＄(X, Y)
237　IF C＄＝CHR＄(0) THEN C＄＝〝L〞
390　C＄(I)＝CHARACTER＄(X(I), Y(I))
400　IF C＄(I)＝〝□〞THEN C＄(I)＝C＄(3−I)
　↑
　自分の嫌いなキャラクタ
270行を235行にする
750行をカットする
260行もカットする
130行の最後にC＄(I)＝〝L〞をつけたす
190行のGOTO番地を236にする

★2月号P.63の人に賛成です。しかしやっぱりベーマガは100円ですね。影さん!!（埼玉県上尾市・**大竹祥雄13才**）……【**影**：私も賛成!!**編**：どういう意味かわかってるの？ 100円で出す→もうからない→??**影**：ギョッ!!】

```
10 DIM A(40,25),X(5),Y(5),XX(5),YY(5),C(5),N(5),M(5),F(5),UP$(1),TE$(1)
11 C$=STRING$(CHR$(0),8)
12 LE$=CHR$(24)+"("+CHR$(24)+"x"+CHR$(24)+"x▒"
13 RI$=CHR$(24)+CHR$(20)+CHR$(24)+"▒x"+CHR$(24)+"▒b"
14 UP$(0)=CHR$(24)+"<"+CHR$(26)+"<X"+CHR$(24)+"$ "
15 UP$(1)=CHR$(24)+"<"+"X<"+CHR$(26)+CHR$(24)+"$"+CHR$(4)
16 DA$=CHR$(24)+"<"+CHR$(24)+"Z<"+CHR$(24)+"Z<"
17 TE$(0)="$B~┼π~$テ"
18 TE$(1)="↓B~┼π~B$"
19 WI$=CHR$(24)+"ｪ|█"+CHR$(24)+CHR$(24)+"xF"
20 POKE $952,0:DEF KEY(5)=POKE $952,166↓
25 TEMPO7:HS=5000
40 CONSOLES1,24,C40
45 S=0:Q=32:MA$=RI$
50 FOR I=1 TO 38:FOR J=4 TO 22:A(I,J)=0:NEXT J,I
51 PRINT"⊗"
52 GRAPHI1,C,01
55 FOR I=4 TO 24 STEP4:CURSOR 1,I:PRINT STRING$("▒",38);:CURSOR 1,I-1:PRINT STRI
NG$(" ",38);:MUSIC "CO"
60 FOR J=1 TO 38:A(J,I-1)=1:A(J,I)=-1:NEXT J,I
80 FOR I=1 TO 5
90 U=INT(RND(1)*5+1):IF U<I GOTO 90
100 V=INT(RND(7)*36+1):U1=U*4+3:FOR J=4 TO 24 STEP 4:FOR K=0 TO 2:IF CHARACTER$
(V+K,J)<>"▒" THEN D=1:J=24:K=2
105 NEXT K,J:IF D=1 THEN D=0:GOTO 100
110 E=(U-I)*4+3:FOR J=E TO U*4+3:CURSOR V,J:PRINT "├─┤";:MUSIC CHR$(INT(RND(1)*
7+65))+"0":A(V+1,J)=1:NEXT J
120 FOR J=E TO U1 STEP 4:A(V+1,J)=2:NEXT J,I
130 FOR I=1 TO 2:C(I)=0:F(I)=0:N(I)=0:M(I)=0
140 X(I)=INT(RND(1)*35)+2:Y(I)=INT(RND(1)*5)*4+3:XX(I)=X(I):YY(I)=Y(I):NEXT I
150 F=Q*10-20:IF F<100 THEN F=100
160 Q=INT(F/10)
170 CURSOR 15,0:PRINT "HI-SCORE";HS
180 S1=0:GOSUB 590
190 X=20:Y=23:X1=X:Y1=Y:GOTO 240
200 GET A:IF A=0 GOTO 300
205 IF A=4 THEN X=X-1:MA$=LE$:GOTO 220
210 IF A=6 THEN X=X+1:MA$=RI$:GOTO 220
212 IF A=2 THEN Y=Y+1:MA$=UP$(0):GOTO 220
215 IF A=8 THEN Y=Y-1:MA$=UP$(0)
220 IF A(X,Y)<1 THEN X=X1:Y=Y1
230 POSITION 8*X1,8*Y1:PATTERN -8,C$:X1=X:Y1=Y
240 POSITION 8*X,8*Y:PATTERN -8,MA$
245 IF A(X,Y)=4 THEN A(X,Y)=3:GOSUB 500
247 IF M=1 THEN M=0:GOTO 700
250 IF (A(X,Y)=3)+(A(X,Y)=0) THEN Y=Y+1:MA$=DA$:GOTO 230
260 IF MA$=DA$ THEN MA$=RI$ :GOTO 230
270 IF A=5 THEN IF (CHARACTER$(X,Y)=" ")*(Y<23) THEN A(X,Y)=3:A(X,Y+1)=0:GOTO 2
80
275 GOTO 290
280 POSITION X*8,(Y-1)*8:PATTERN -8,MA$:MUSIC"+A0":POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,
C$:Y1=Y-1:CURSOR X,Y+1:PRINT" ";:A=0:MA$=DA$:GOTO 230
290 O=O+1:IF O=2 THEN O=0
300 FOR I=1 TO 2:IF C(I)=1 GOTO 440
310 IF F(I)-F=Q THEN F(I)=0:A(X(I),Y(I))=-1:CURSOR X(I),Y(I):PRINT "▒":Y(I)=Y(I)
-1:A(X(I),Y(I))=1:GOTO 350
320 IF F(I)<>0 GOTO 440
330 IF A(X(I),Y(I))=2 THEN M(I)=0:N(I)=0:IF RND(1)<.3 THEN N(I)=SGN(Y-Y(I))
340 IF N(I)<>0 THEN Y(I)=Y(I)+N(I):GOTO 370
350 IF RND(1)<.2 THEN M(I)=SGN(X-X(I)):GOTO 360
355 IF M(I)=0 THEN M(I)=1-INT(RND(1)*2)*2
360 X(I)=X(I)+M(I)
370 IF A(X(I),Y(I))<1 THEN X(I)=X(I)-2*M(I):Y(I)=Y(I)-2*N(I):M(I)=-M(I):N(I)=-N
(I)
380 POSITION 8*XX(I),8*YY(I):PATTERN -8,C$:XX(I)=X(I):YY(I)=Y(I)
410 POSITION 8*X(I),8*Y(I):PATTERN -8,TE$(0)
420 IF A(X(I),Y(I))=3 THEN A(X(I),Y(I))=4:Y(I)=Y(I)+1:F(I)=F:GOTO 380
430 IF (X=X(I))*(Y(I)=Y) THEN DI=1
440 NEXT I
450 IF DI=1 THEN DI=0:GOTO 900
```


★これでＯＦコーナーを終わります。来月までさようなら――。(青森市・小田桐　享14才)……【影：コラッ，勝手に終わりにするな!!それでなくても私の出番が少ないんだぞ。編：出すぎてもボロが出るよ。影：ン⁇】

```
460 CURSOR 32,0:PRINT"ｻﾝｿ";F-1;"  "
470 F=F-1:IF F=0 GOTO 900
490 GOTO 200
500 FOR I=1 TO 2:IF C(I)=1 THEN M=M+1:GOTO 520
510 IF (X(I)=X)*(Y(I)=Y+1) THEN C(I)=1:T=I:T1=3-I
520 NEXT I
530 XT=X(T):YT=Y(T):Z=0:S1=0
540 POSITION 8*XT,8*YT:PATTERN -8,C$:Z=Z+1:YT=YT+1
545 IF A(XT,YT)<>-1 THEN S1=S1+10*Z:GOTO 560
550 GOTO 585
560 IF (XT=X(T1))*(YT=Y(T1)) THEN MUSIC "-#B":S1=S1+500:M=1
570 MUSIC"#F0":POSITION XT*8,YT*8:PATTERN -8,TE$(O)
580 GOTO 540
585 X(T)=0:Y(T)=0
590 S=S+S1:CURSOR 2,0:PRINT"SCORE";S
600 RETURN
700 FOR I=1 TO 24:CURSOR 0,I:PRINT STRING$(" ",40);:MUSIC"-C1":NEXT I
720 CURSOR 10,13:PRINT "♥ NICE PLAY!! ♥
740 MUSIC "C1DEFGAB+C+D+E+G6+B9"
750 POSITION 8*X,8*Y:PATTERN -8,WI$
760 CURSOR 10,13:PRINT "♠ GOOD LUCK!! ♠ "
780 MUSIC "C5"
790 S=S+200
800 GOTO 50
900 GRAPH C:FOR I=1 TO 8:CURSOR X,Y:PRINT"▮";:MUSIC "#F1":PRINT "⇐━";:MUSIC "+B
":NEXT I:PRINT "⇐ ":MUSIC "-C3R9"
905 PRINT "®"
910 CURSOR 9,13:PRINT "      ♥GAMEOVER♥":MUSIC "+C9"
920 CURSOR 9,13:PRINT "     ♠GAME  OVER♠":MUSIC "B"
930 CURSOR 9,13:PRINT "    ♣GAM E  O VER♣":MUSIC "A"
940 CURSOR 9,13:PRINT "   ♦GA M E  O V ER♦":MUSIC "G"
950 CURSOR 9,13:PRINT " *G A M E  O V E R*":MUSIC "F"
955 CURSOR 9,13:PRINT "♥ G A M E  O V E R ♥":MUSIC "EDC"
960 IF S>HS THEN CURSOR 9,15:PRINT " YOU GET HI-SCORE !!":HS=S
970 CURSOR 9,17:PRINT " Try again ? (Y or N)"
980 GET Z$:IF Z$="Y" GOTO 40
990 IF Z$="N" THEN POKE$952,166:END
999 GOTO 980
```

BLACK BOX

影：グフ！　グフ！　グハハハ………!!　今回も私の考えついた，おもしろいアイデアを提供しちゃうぞ。

題：「雨の音楽会」

作：影（エライ!!）

ストーリー

ある雨の日曜日。おんぼろアパートの2階に住む影は，雨もりの音で眼をさます。はじめはポツンポツンと落ちていた雨水が，やがてはあちこちからもれだしてくる。あわてた影は，そばにあった茶わんや鍋を持ちだし，この雨水を受けとめる。いっしょうけんめいに，あちこちに茶わんや鍋をさしだしてるうちに，ふと雨音による演奏に気づいた。

ゲームのポイント

①ミュージック文を使い，あらかじめ「雨やどり」などの曲を作っておく。

②茶わんや鍋で雨水を受けとめた時に音をだし，最後に自動演奏で作った曲を流す。

③茶わんや鍋のほかに，いろんな物を用意して雨水を受けた時の音を決めておく。

影：どうだろうか？　私のヒラメキの良さに，きっとみんなもビックリしただろう。えっ，たいしたことない，僕ならもっとスバラシイ作品ができるって？　それでは，君達の作品を送ってもらおうか。私が審査させてもらうよ。

あて先は，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部　月刊「マイコンBASICマガジン」影のBBコーナー係まで。

きっと，スバラシイ作品が来ることを期待して，それではバイナラ!!

グハハハ……!!

★現在逆プリンターを開発中！プログラムリストを入れるとヘッドがインクを感知しセーブする……なんて書いたら本気にする人いるかな？（京都市・**稲垣秀太郎31才**）……**【編：現実のものになりそうな感じです。】**



PASOPIA(T)用
トランプ・ゲーム51

宮本　一宏

遊びかた

場にトランプを５枚おき，それぞれが５枚ずつ手札を持ち，Ａが11点，絵札が10点，数札はそのままの点と考え，早く51点になるのを競いあうゲームです。ただし，ちがうマークのものがまじっていた場合は０点です。

ルール

●流す……自分のほしいカードがない場合。一度だけ場の札を流し山札から持ってくることができます。

●総替え…自分の手札より場札のほうが良い場合。５枚一度に交換することができます。それ以外の場合は，１枚ずつしか交換できません。

●ストップ…51になったら，ストップをかけます。他の人はもう一巡回ります。

●コール…他の人より自分の手が一番高いと思ったらコールします。ただし，もう一巡回った後，自分以上の得点の人がいた場合は０点になります。

●パス……最後の一巡に限り，パスすることができます。それ以外の場合は，必ず交換しなければなりません。

主な変数

Ｏ………Ｏが１のときがあなたの番。２，３，４の時は，それぞれDr.，ヘン，カゲとなります
Ｐ＄(Ｏ，Ｉ)………Ｏ番目の人のＩ番目のカード
Ｍ………カードのマーク
Ｎ………カードの数
Ｃ(Ｏ)……Ｏの人がコールしたかどうか
ＭＡＲＫ(Ｏ)………Ｏの人の集めるマーク
ＴＯＲＵ………何枚目の札をとるか
ＰＴＯＲ………とる札の数
ＳＵＴＥＲＵ………何枚目の札を捨てるか
ＰＳＵＴＥＲＵ………すてる札の数
ＫＡＩ………試合回数
Ｈ(Ｏ)………Ｏの人の得点
Ｓ＄(　)………山札
ＮＮ＄(　)………流した札

ＲＵＮ

最初に順番を決めますので，ＲＥＴＵＲＮキーを押してください。カードが表示されます。あなたの番がきたら，何を捨てるか聞いてくるので，いらないカードの上にあるアルファベットのキーを押してから，ＲＥＴＵＲＮキーを押してください。ストップなどをする時は，画面右上に示されているキーを押してください。

ゲームが終わると，全員のカードが表示され，その後，過去４回までの得点と総得点が表示されます。

最後に

ほんとはジョーカーも使いたかったのですが，プログラムが長くなりすぎるのであきらめました。

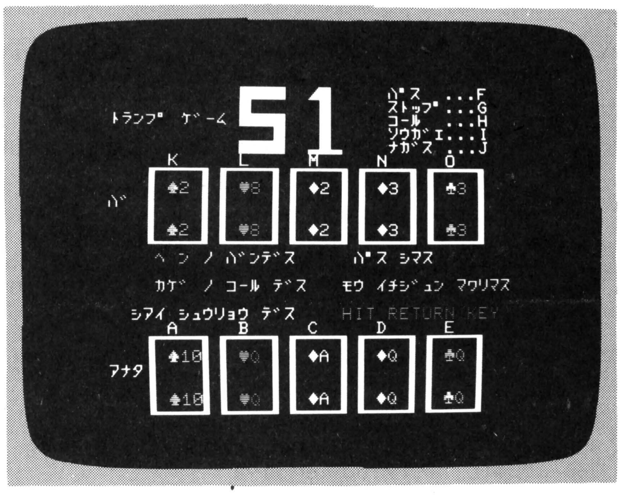
15行のＰＯＫＥ文は，強制的に英大文字にするためのものです。Ver1.0 の人は，使えませんのでけずってください。

CHECKER FLAG

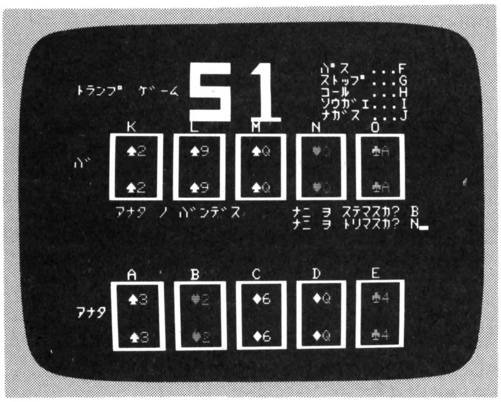
Dr.D：なかなかうまくできとるな。久しぶりに51をやらせてもらったよ。
編：Dr.も影さんも私もでてくるんですね。
編集長：私はでてこないんだよネ……。
影：編集長は参加しなくていいんです。なにかとやりにくくなるから。
Dr.D：はは，それを言うならこのプログラムの影君はよく負けるがな。
影：宮本君！　君は私のことをよく知らないんだ。これはバグですよ，バグ!!
Dr.D：スッキリした正直なプログラムだ。

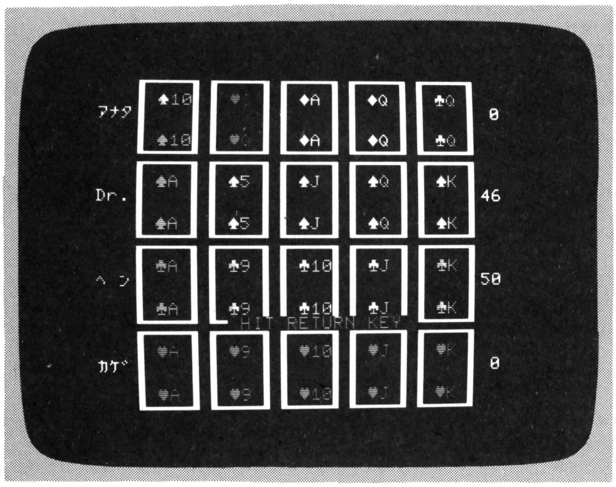
★小学生で電気に興味を持ち中学でＢＣＬとハムに，今は高校生でマイコンに……。(神奈川県小田原市・**佐藤晃17才**)……【**Dr.D**：将来は明るい。**編**：シビレちゃうな。**編集長**：波に乗ってるね。**影**：ネタがない。】

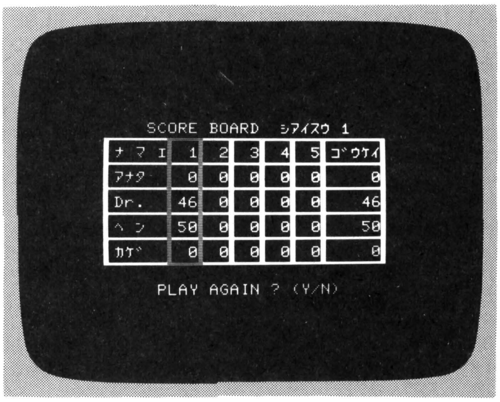
▶《写真２》なんと，影さんがコールしました



▼《写真１》スタートはあなたからです







▲《写真４》得点表示。影さん０点!!

◀《写真３》全員のカードが開かれます

パソピア

トランプ・ゲーム51のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 36:SCREEN 1:COLOR 7,0:DEFINT A-Z:DEF FNK(X)=(X MOD 4)+1
15 POKE &HFE7F,255
20 RANDOMIZE TIME MOD 99:KAI=1
30 DIM S$(53),P$(5,5),NN$(32),NA$(5),TEN(4,99),TOTAL(4),H(4),M(4),C(4),MARK(4)
40 FOR I=1 TO 5:READ A$:NA$(I)=A$:NEXT
45 '-- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ----------
50 Q=1:NN=1:LO=0:FOR I=1 TO 4:C(I)=0:NEXT
60 CLS:LOCATE 10,0:PRINT CHR$(254)+"████   ◢█"+CHR$(255)+"    ﾊﾟｽ  ...F"
70 LOCATE 10,1:PRINT CHR$(254)+"█      █"+CHR$(255)+"    ｽﾄｯﾌﾟ...G"
80 LOCATE 0,2:PRINT "ﾄﾗﾝﾌﾟ ｹﾞｰﾑ"+CHR$(254)+"████   █"+CHR$(255)+"    ｺｰﾙ  ...H"
90 LOCATE 10,3:PRINT CHR$(254)+"   █   █"+CHR$(255)+"    ｿｳｶﾞｴ...I"
100 LOCATE 10,4:PRINT CHR$(254)+"████  ▂█▂"+CHR$(255)+"    ﾅｶﾞｽ ...J"
110 RESTORE 1220:FOR I=1 TO 52:READ A$
120 WA=INT(RND*52)+1
130 IF S$(WA)<>"" THEN 120 ELSE S$(WA)=A$:NEXT
140 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5:P$(I,J)=S$(Q):Q=Q+1:NEXT J,I
150 LOCATE 8,7:PRINT"ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝ ｦ ｷﾒﾏｽ":O=INT(RND*4)+1:LOCATE 9,9:GOSUB 1190
160 LOCATE 8,12:PRINT NA$(O);" ｶﾗ ﾃﾞｽ":LOCATE 9,14:GOSUB 1190
170 LINE(0,20)-(71,99),0,BF:GOSUB 900:GOSUB 920
175 '-- ﾒｲﾝ ------
180 GOSUB 1040:GOSUB 1110:NS=0
190 LINE(41,47)-(66,55),0,BF:SOUND 60,10:SOUND 20,10
```

★Ｐ６を持っている人へ，ＣＯＬＯＲの後に255までの数を入れてリターンするとおもしろいよ!!（ＳＣＲＥＥＮ２，２，２を先にやること）（神奈川県横須賀市・**高浜良友13才**）……**【編**：どうなるか，教えて～!**】**

```
200 LOCATE 3,12:PRINT CHR$(254);NA$(O);CHR$(255);"ﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ";
210 IF O=1 THEN GOSUB 660:GOTO 260
220 IF LO<>0 THEN 250
230 IF H(O)=51 THEN GOSUB 830:GOTO 260
240 SR=-INT(RND*30):IF H(O)+SR>46 THEN GOSUB 840:GOTO 260
250 GOSUB 490:GOSUB 920
260 IF LO<>0 THEN LO=LO+1:IF LO=5 THEN 290
270 O=O+1:IF O=5 THEN O=1
280 GOTO 180
285 '-- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ------
290 LOCATE 2,16:PRINT"ｼｱｲ ｼｭｳﾘｮｳ ﾃﾞｽ    ";:GOSUB 1190:GOSUB 1040
300 FOR O=1 TO 4:GOSUB 1110:NEXT
310 FOR O=1 TO 4
320 IF C(O)=1 AND (H(O)<=H(FNK(O)) OR H(O)<=H(FNK(O+1)) OR H(O)<=H(FNK(O+2))) TH
EN H(O)=0
330 NEXT
340 FOR K=1 TO 4:GOSUB 940:NEXT
350 CLS:FOR J=1 TO 4:J1=J:GOSUB 970:LOCATE 33,J*6-4:PRINT USING "##";H(J);:NEXT
360 LOCATE 11,17:GOSUB 1190
370 FOR I=1 TO 4:TEN(I,KAI)=H(I):TOTAL(I)=TOTAL(I)+TEN(I,KAI):NEXT
380 IF KAI>=5 THEN KK=KAI:KX=44 ELSE KK=5:KX=KAI*6+14
390 CLS:LOCATE 8,5:PRINT"SCORE BOARD";"  ｼｱｲｽｳ";KAI
400 LOCATE 5,7:PRINT USING "ﾅ ﾏ I ## ## ## ## ## ｺﾞｳｹｲ";KK-4;KK-3;KK-2;KK-1;KK
410 FOR I=1 TO 4:LOCATE 5,7+2*I:PRINT USING "&   & ## ## ## ## ## #####";NA$(I);
TEN(I,KK-4);TEN(I,KK-3);TEN(I,KK-2);TEN(I,KK-1);TEN(I,KK);TOTAL(I):NEXT
420 FOR I=8 TO 62 STEP 6:IF I=14 OR I=56 THEN 430 ELSE LINE(I,25)-(I,65),7
430 NEXT
440 FOR I=25 TO 65 STEP 8:LINE(8,I)-(62,I),7:NEXT
450 LINE(KX,25)-(KX+6,65),2,B
460 LOCATE 8,18:PRINT CHR$(251);"PLAY AGAIN ? (Y/N)";
470 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="N" THEN SOUND 40,6:GOTO 480 ELSE 470
480 IF A$="Y" THEN FOR I=1 TO 52:S$(I)="":NEXT:KAI=KAI+1:GOTO 50 ELSE END
485 '--- ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ ﾉ ｳﾁﾃ ----
490 FOR I=11 TO 2 STEP -1:FOR J=1 TO 5
500 M=VAL(LEFT$(P$(5,J),1)):N=VAL(RIGHT$(P$(5,J),2)):GOSUB 1170
510 IF N=I AND M=MARK(O) THEN TORU=J:PTORU=I:GOTO 540
520 NEXT J,I
530 TORU=INT(RND*5)+1:PTORU=0
540 FOR J=2 TO 11:FOR I=1 TO 5
550 M=VAL(LEFT$(P$(O,I),1)):N=VAL(RIGHT$(P$(O,I),2)):GOSUB 1170
560 IF M<>MARK(O) THEN SUTERU=I:PSUTERU=0:GOTO 590
570 IF N=J THEN SUTERU=I:PSUTERU=J:GOTO 590
580 NEXT I,J
590 IF LO<>0 AND PSUTERU>PTORU THEN LOCATE 21,12:PRINT "ﾊﾟｽ ｼﾏｽ ":RETURN
600 IF NS=0 AND (PTORU=0 OR PSUTERU>PTORU+4) THEN SOUND 80,2:LOCATE 21,12:PRINT
"ﾅｶﾞｼﾏｽ !":GOSUB 780:LOCATE 21,12:PRINT SPC(10):GOTO 490
610 M=VAL(LEFT$(P$(5,TORU),1)):N=VAL(RIGHT$(P$(5,TORU),2)):N$=MID$(STR$(N),2,2):
GOSUB 1150
620 LOCATE 21,12:PRINT CHR$(248+M)+CHR$(231+M)+N$;CHR$(255);"ｦ ﾄﾘ"
630 M=VAL(LEFT$(P$(O,SUTERU),1)):N=VAL(RIGHT$(P$(O,SUTERU),2)):N$=MID$(STR$(N),2
,2):GOSUB 1150
640 LOCATE 21,13:PRINT CHR$(248+M)+CHR$(231+M)+N$;CHR$(255);"ｦ ｽﾃﾏｽ"
650 SWAP P$(5,TORU),P$(O,SUTERU):RETURN
655 '--ﾋﾄﾉ ﾃ ﾆｭｳﾘｮｸ ---
660 LOCATE 21,12:PRINT SPC(13):LOCATE 21,12:INPUT "ﾅﾆ ｦ ｽﾃﾏｽｶ";A$:IF A$="" THEN
660
670 AS1=ASC(A$):IF (LO=0 AND AS1=70) OR AS1<65 OR AS1>74 THEN SOUND 10,10:GOTO 6
60
680 IF LO<>0 AND AS1>71 THEN SOUND 10,10:GOTO 660
690 IF AS1=70 THEN RETURN
700 IF AS1=71 THEN IF H(1)=51 THEN GOSUB 830:RETURN ELSE SOUND 10,10:LOCATE 11,1
5:PRINT CHR$(250);"ｽﾄｯﾌﾟ ﾃﾞｷﾏｾﾝ":FOR I=0 TO 3000:NEXT:LOCATE 11,15:PRINT SPC(15)
:GOTO 660
710 IF AS1=72 THEN GOSUB 840:RETURN
720 IF AS1=73 THEN FOR I=1 TO 5:SWAP P$(1,I),P$(5,I):NEXT:GOSUB 900:GOSUB 920:RE
TURN
730 IF AS1=74 THEN GOSUB 780:GOTO 660
740 LOCATE 21,13:PRINT SPC(13):LOCATE 21,13:INPUT "ﾅﾆ ｦ ﾄﾘﾏｽｶ";B$:IF B$="" THEN
740
```

★僕がベーマガを知ったのは去年の10月です。編さん！どうして早く教えてくれなかったの？（大阪府吹田市・石川謙介13才）……【編：ゴメン‼その代りにベーマガDELUXEが出てるよ。ヨロシクネ！影：商魂！】

```
750 AS2=ASC(B$):IF AS2<75 OR AS2>79 THEN SOUND 10,10:GOTO 740
760 SWAP P$(1,AS1-64),P$(5,AS2-74)
770 GOSUB 900:GOSUB 920:RETURN
775 '------ ﾅｶﾞｽ ------------
780 NS=NS+1:IF NS=>2 THEN LOCATE 11,15:PRINT CHR$(250);"ﾅｶﾞｾﾏｾﾝ":SOUND 10,10:FOR
 I=0 TO 3000:NEXT:LOCATE 11,15:PRINT SPC(10):RETURN
790 FOR I=1 TO 5
800 NN$(NN)=P$(5,I):NN=NN+1:P$(5,I)=S$(Q):Q=Q+1
810 IF S$(Q)="" THEN GOSUB 850
820 NEXT I:GOSUB 920:RETURN
825 '---- ｽﾄｯﾌﾟ ---------
830 LOCATE 3,14:PRINT CHR$(253);NA$(O);"ﾉ ｽﾄｯﾌﾟ ﾃﾞｽ";:FOR I=70 TO 20 STEP -2:SOU
ND I,2:NEXT:PRINT "  ﾓｳ ｲﾁｼﾞｭﾝ ﾏﾜﾘﾏｽ":LO=1:RETURN
835 '---- ｺｰﾙ ----------
840 LOCATE 3,14:PRINT CHR$(253);NA$(O);" ﾉ ｺｰﾙ ﾃﾞｽ";:FOR I=60 TO 30 STEP -2:SOUN
D I,2:NEXT:PRINT "   ﾓｳ ｲﾁｼﾞｭﾝ ﾏﾜﾘﾏｽ":C(O)=1:LO=1:RETURN
845 '-- ｼｬﾌﾙ ----------
850 FOR J=1 TO 53:S$(J)="":NEXT
860 FOR J=1 TO NN-1:A$=NN$(J)
870 WA=INT(RND*(NN-1))+1
880 IF S$(WA)<>"" THEN 870 ELSE S$(WA)=A$:NEXT
890 Q=1:NN=1:RETURN
895 '-- ﾋﾄﾉﾃ ﾋｮｳｼﾞ-----
900 LINE(0,72)-(71,99),0,BF:K=1:GOSUB 940:J=4:J1=1:GOSUB 970
910 FOR I=1 TO 5:LOCATE I*6-1,17:PRINT CHR$(64+I);:NEXT:RETURN
915 '-- ﾊﾞ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ-----
920 LINE(0,20)-(71,47),0,BF:K=5:GOSUB 940:J=2:J1=5:GOSUB 970
930 FOR I=1 TO 5:LOCATE I*6-1,5:PRINT CHR$(74+I);:NEXT:RETURN
935 '--- ｵｵｷｲ ｼﾞｭﾝﾆ ﾅﾗﾍﾞﾙ ----
940 FOR I=1 TO 4:FOR J=I+1 TO 5
950 IF VAL(P$(K,I))>VAL(P$(K,J)) THEN SWAP P$(K,I),P$(K,J)
960 NEXT J,I:RETURN
965 '-- ｶｰﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ -----
970 LOCATE 0,J*6-4:PRINT NA$(J1);
980 FOR I=1 TO 5:X=I*6-2:Y=J*24-24
990 LINE(I*12-5,Y)-(I*12+4,Y+21),7,B:SOUND 10,1
1000 M=VAL(LEFT$(P$(J1,I),1)):N=VAL(RIGHT$(P$(J1,I),2)):N$=MID$(STR$(N),2,2):GOS
UB 1150
1010 LOCATE X,J*6-5:PRINT CHR$(248+M)+CHR$(231+M)+N$
1020 LOCATE X,J*6-2:PRINT CHR$(248+M)+CHR$(231+M)+N$
1030 NEXT I:RETURN
1035 '--- ｱﾂﾒﾙﾓﾉ ----
1040 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:M(J)=0:NEXT
1050 FOR J=1 TO 5
1060 M=VAL(LEFT$(P$(I,J),1)):N=VAL(RIGHT$(P$(I,J),2)):GOSUB 1170
1070 M(M)=M(M)+N:NEXT J
1080 FOR J=1 TO 4
1090 IF M(J)>=M(FNK(J)) AND M(J)>=M(FNK(J+1)) AND M(J)>=M(FNK(J+2)) THEN MARK(I)
=J
1100 NEXT J,I:RETURN
1105 '-------- ﾄｸﾃﾝ --------
1110 H(O)=0:FOR I=1 TO 5
1120 M=VAL(LEFT$(P$(O,I),1)):N=VAL(RIGHT$(P$(O,I),2)):GOSUB 1170
1130 IF M<>MARK(O) THEN H(O)=0:RETURN
1140 H(O)=H(O)+N:NEXT:RETURN
1145 '---------------------
1150 IF N$="13" THEN N$="K" ELSE IF N$="12" THEN N$="Q" ELSE IF N$="11" THEN N$=
"J" ELSE IF N$="1" THEN N$="A"
1160 RETURN
1170 IF N=1 THEN N=11 ELSE IF N>10 THEN N=10
1180 RETURN
1190 PRINT CHR$(250)+"HIT RETURN KEY "
1200 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1200 ELSE IF A$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1200
1210 DATA "ｱﾅﾀ","Dr.","ﾍﾝ","ｶｹﾞ","ﾊﾞ "
1220 DATA 101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111,112,113,201,202,203,204,20
5,206,207,208,209,210,211,212,213,301,302,303,304,305,306,307,308,309,310,311,31
2,313,401,402,403,404,405,406,407,408,409,410,411.412,413
```

パソピア

★パソピアの電源をＯＮにしてコピーキーを押し，す早くストップキーを押す。さあ影さんさっそくやろう!!(リストもとってね)(群馬県碓氷郡・**長谷純倫12才**)……**【影：ワタシニハジヲカカスナ……ピーッ。】**



PASOPIA(T)用

DOWN MAZE

くたらはしい

あそびかた

○をあやつって，どれだけ下に降りられるかというゲームです。ただし，穴を降りながら進んでいくので，逆もどりはできません。半分はカンのようなものです。ガンバッテください。

キー操作

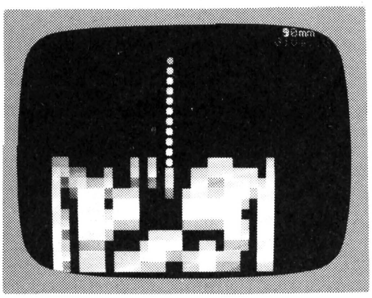
④で左，⑥で右に動きます。下に降りてる時は，左右には動けません。ギブ・アップの時は，Ⓖを押します。再プレイは，Ⓨですよ。

CHECKER FLAG

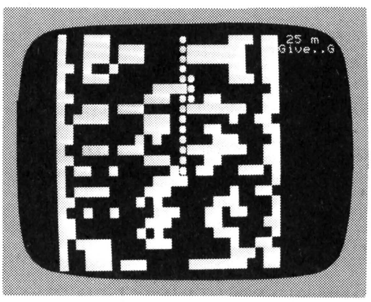
Dr. D：アイデア賞じゃ。どこかで見たような気がしないでもないがね。

編：短かさがウケた作品ですね。ホント，なんとなく穴の中を下へ降りて行ってるふんい気になります。

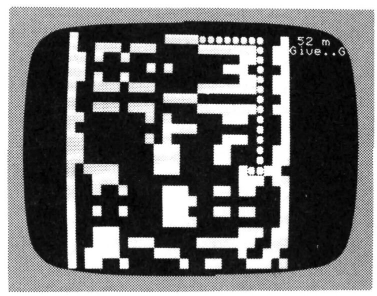
Dr. D：ちょっとしたアイデアが，ゲームのおもしろさを演出してるんだ。ゲームはアイデア一つで勝負できるという見本の一つだ。



《写真1》スタート!! 慎重にネ!



《写真2》下が見えないから，難しいのデス

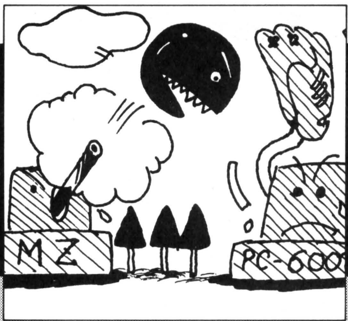


《写真3》こうなったら，もう オシマイ!

DOWN MAZE のプログラム・リスト

```
10 CLS:WIDTH 36:X=13:Y=13:RANDOMIZE TIME:SC=0
20 M$(0)="█  ███              ███ ██
30 M$(1)="██        ███    ██     ██
40 M$(2)="█  ███ ███     ███████  ██
50 M$(3)="██       █ █      ███    █
60 M$(4)="█          ████          █
70 M$(5)="██ █  █             ██  ██
80 M$(6)="█  █  █    ███   ██ ██   █
90 M$(7)="█ ██  █      █  ██   ███ █
100 M$(8)="█ ████    ███       █  ██
110 LOCATE X,Y:PRINT "●"
120 A=INT(RND(1)*9)
135 Z=SCREEN(X,Y+1)
140 IF Z=135 THEN 1000
150 SC=SC+1:LOCATE 0,23:PRINT M$(A):LOCATE 26,0:PRINT SC;"m "
160 GOTO 110
1000 A$=INKEY$
1010 IF A$="4" AND SCREEN(X-1,Y)<>135 THEN X=X-1:GOTO 1030
1020 IF A$="6" AND SCREEN(X+1,Y)<>135 THEN X=X+1:GOTO 1030
1025 LOCATE 26,1:PRINT "Give..G":IF A$="G" THEN 2000 ELSE 1000
1030 GOTO 110
2000 SOUND 45,50:LOCATE 3,11:PRINT CHR$(&HFA);"***** GAME OVER *****";;;;;SC;"m"
2100 LOCATE 6,14:PRINT CHR$(&HFE);"REPLAY?  (Y/N)";CHR$(&HFF)
2500 ABC$=INKEY$:IF ABC$="N" THEN CLS:END ELSE IF ABC$="Y" THEN 10 ELSE 2500
```

★僕の友達ＳＴは影が借金をし取りたてにきたロボットをビームで撃つゲームを作っていた。影さん感想を一言!（福岡県宗像郡・**川越崇史12才**）……【**影**：乾燥しきったゲームだ。ま心がこもってないのではないの？】



PC-6001用

MZをぶっこわせ

瀬々　博裕

はじめに

このゲームは，MZを買えなかったPCマニアのひにくをえがいた，メチャクチャプログラムです。

ゲームの説明

凸を，カーソルの⊟と⊟で動かし，画面をうろうろしている“M”と“Z”を，スペース・キーを押してビームでやっつけてください。

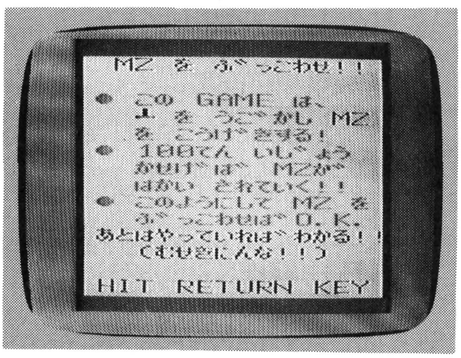
ビームは，1発射つごとに1点減ります。MかZに命中させると，10点プラスされます。

100点とればカセット・レコーダーが破壊され，250点とればキー・ボードが破壊されます。500点とると，すべてを破壊して，メッセージをだしてENDです。しかし，100点ぴったしでないと，カセットは破壊できません。キー・ボードも，250点ぴったしでないと，破壊できません。

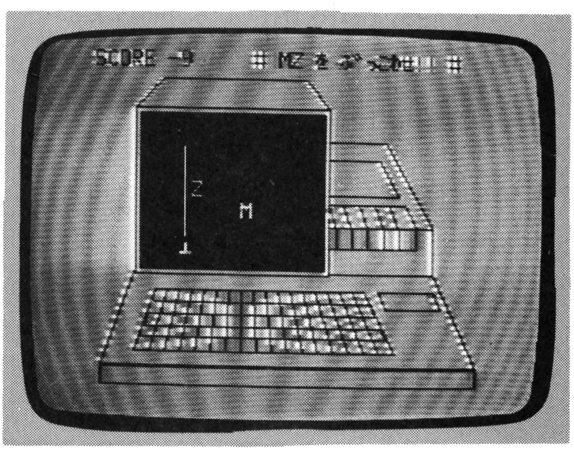
なお，ビーム砲が5回やられるか，点が−10点以下になったら，ゲーム・オーバーになります。

おわりに

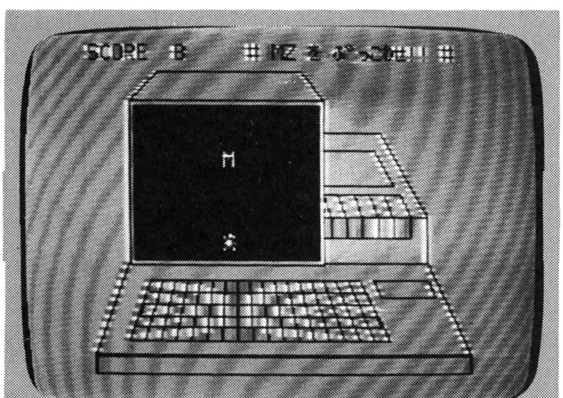
書き忘れましたが，やられるごとに10点マイナスされます。ところで，私はSOUND文の使いかたがさっぱりわからんので，82年8月号の，U.F.O.とのそうぐうの音をはいしゃくしました（ごめんちゃい）。



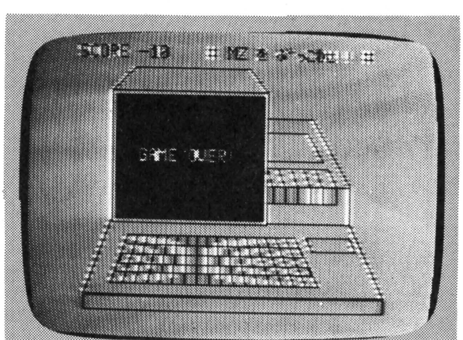
▶《写真1》ゲームの説明



▲《写真2》スペース・キーでビームを発射!!



▼《写真3》あっ，やられた!!



◀《写真4》ゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：ドキッ!! これはＮＥＣからシャープへの挑戦状ではないですか。ＰＣ－6001の中に，ＭＺがとらわれの身になってますよ。

影：こういうアイデアが，編集部の好みなんだね。ほら，ゲームはたいしたことないけど，ＭＺを買えなかった人は熱中しちゃうだろう？

Dr.D：ふふ，そうだろうな。この気持はワシにもよくわかるよ。ただし，これはあくまでもゲームだからね，その辺はよく理解してから遊ぶようにな。

編：きっと，ＭＺファンからも同じような作品が送られてきますよ。どうします？

編集長：どうしますって，もちろんおもしろい作品なら，じゃんじゃん載っけちゃうよ。ガンバレ，ＭＺファン!!

ＭＺをぶっこわせのプログラム・リスト

```
10 SCREEN3,2,2:COLOR3,4,1:CLS
11 LINE(6,12)-(248,180),2,BF
12 LOCATE2,1:PRINT"MZ を ぶっこわせ!!
"
13 LOCATE1,3:COLOR1:PRINT"● この G
AME は、"
14 LOCATE3,4:COLOR3:PRINT"┸";:CO
LOR1:PRINT" を うごかし";:COLOR3:PRI
NT" MZ
15 LOCATE3,5:COLOR1:PRINT"を こうげ
きする!":LOCATE1,6:PRINT"● 100てん いし
ょう"
16 LOCATE3,7:PRINT"かせげば MZが ":
LOCATE3,8:PRINT"はかい されていく!!"
17 LOCATE1,9:PRINT"● このようにして MZ
を":LOCATE3,10:PRINT"ぶっこわせば O.K.
"
18 LOCATE1,11:COLOR4:PRINT"あとはやっ
ていれば わかる!!";
19 LOCATE3,12:COLOR3:PRINT"(むせきに
んな!!)":LOCATE1,14:PRINT"HIT RETU
RN KEY
20 A$=CHR$(13):IFINKEY$<>A$THEN2
0
99 REM ***** MZの.... *****
100 SCREEN4,2,2:COLOR0,1,1:CLS
101 CONSOLE,,,0
201 LINE(30,35)-(150,123),,BF:LI
NE(27,32)-(153,126),,B
202 RESTORE10000:PSET(27,32)
203 FORI=1TO3:READX,Y:LINE-(X,Y)
:NEXT
204 RESTORE10010:PSET(26,125)
205 FORI=1TO7:READX,Y:LINE-(X,Y)
:NEXT
206 LINE(221,97)-(190,50):LINE-(
153,50):LINE(4,179)-(250,189),,B
207 LINE(26,170)-(196,170):LINE(
176,135)-(40,135)
208 X=26:FORI=40TO176STEP8:LINE(
I,135)-(X,170):X=X+10:NEXT
209 RESTORE10020:PSET(39,142)
210 FORI=1TO7:READX,Y:LINE-(X,Y)
:NEXT:LINE(185,135)-(190,145)
211 LINE-(226,145):LINE-(221,135
):LINE-(185,135):LINE(154,85)-(2
03,85)
212 LINE-(210,97):LINE-(210,110)
:LINE-(154,110)
213 RESTORE10030:PSET(193,86)
214 FORI=1TO14:READX,Y:LINE-(X,Y
):NEXT
215 LINE(154,80)-(199,80):LINE-(
186,60):LINE-(154,60)
216 SC=0:TA=5
217 LOCATE0,0:COLOR0:PRINT"SCORE
";:PRINT"           # MZ を ぶっこわせ!!
 #"
249 REM ***** MAIN *****
250 LOCATE8,6:COLOR1:PRINT"READY
!!":FORI=0TO500:NEXT
252 LINE(30,35)-(150,123),0,BF
253 PRINT CHR$(7)
300 XA=5:XB=15:YA=5:YB=4:X=11
301 LINE(30,35)-(150,123),0,BF
302 LOCATEX,9:COLOR1:PRINT"┸"
305 COLOR1:LOCATEXA,YA:PRINT"M"
307 IFXA=5THENLOCATE15,YA-1:COLO
R0:PRINT"M"
309 IFSTICK(0)<>0THENGOSUB400
310 IFX=XATHENGOSUB799
310 IFX=XATHENGOSUB799
311 IFX=XB-1THENGOSUB1000
312 COLOR1:LOCATEXB,YB:PRINT"Z"
313 IFXB=15THENLOCATE5,YB-1:COLO
R0:PRINT"Z"
315 IFSTRIG(0)=1THENGOSUB500
316 IFSTICK(0)<>0THENGOSUB400
318 IFQ=1THENLOCATEXA,YA+1:COLOR
0:PRINT"M"
320 IFQ=1THENLOCATEXB,YB+1:PRINT
"Z"
322 IFSTICK(0)<>0THENGOSUB400
324 XA=XA+1:XB=XB-1
326 IFXA>4THENLOCATEXA-1,YA:COLO
R0:PRINT"M"
328 IFXB<16THENLOCATEXB+1,YB:COL
OR0:PRINT"Z"
330 IFXA=15THENYA=YA+1:XA=5
```

★新しいクラスで自己紹介をした時，僕が「趣味はマイコン」というとみんなが笑った。僕にマイコンは似合わないのかな——。（千葉県船橋市・**伊藤孝司12才**）……【**影**：杉作！日本の夜明けは近いんだよ。ガンバロー！】

```
332 IFXB=5THENYB=YB+1:XB=15
333 IFYA=9ORYB=9THEN300
335 GOTO 305
400 IFSTICK(0)=3THENX=X+1:LOCATE
X-1,9:COLOR0:PRINT"┻"
401 IFSTICK(0)=7THENX=X-1:LOCATE
X+1,9:COLOR0:PRINT"┻"
402 IFX>16THENX=16
403 IFX<5THENX=5
404 LOCATEX,9:COLOR1:PRINT"┻"
405 RETURN
500 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,9:
SOUND13,0:SOUND12,25
501 MX=X*8+3
502 LINE(MX,105)-(MX,50),2:LINE(
MX,105)-(MX,50),0
503 IFX=XA AND STRIG(0)=1THENGOS
UB600
504 IFX=XB AND STRIG(0)=1THENGOS
UB600
505 LOCATE6,0:COLOR1:PRINTSC:SC=
SC-1:LOCATE6,0:COLOR0:PRINTSC
510 IFSC=100THEN750
511 IFSC<-9THEN700
512 IFSC=250THEN900
513 IFSC>500THEN1100
520 RETURN
600 LOCATE6,0:COLOR1:PRINTSC:SC=
SC+10:LOCATE6,0:COLOR0:PRINTSC
610 RETURN
700 LINE(30,35)-(150,123),0,BF:L
OCATE6,6:COLOR1:PRINT"GAME OVER!
"
701 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO10
750 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,30
:SOUND13,0:SOUND12,90
751 RESTORE10050:PSET(160,30),0
752 FORI=1TO6:READX,Y:LINE-(X,Y)
:NEXT
753 FORI=0TO1500:NEXT:LINE(154,2
4)-(240,124),1,BF
755 GOTO 252
799 FORV=YA+1TO9
800 LOCATEXA,V:COLOR1:PRINT"●":L
OCATEXA,V:COLOR0:PRINT"●":NEXT
805 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,30
:SOUND13,0:SOUND12,90
806 LOCATEX,9:COLOR1:PRINT"X":LO
CATEX,9:PRINT"+"
807 FORI=0TO1000:NEXT:LOCATEX,9:
COLOR0:PRINT"X":LOCATEX,9:PRINT"
+"
808 LOCATE6,0:COLOR1:PRINT SC
809 SC=SC-5:LOCATE6,0:COLOR0:PRI
NT SC
810 IFSC<-9THEN700
811 LOCATEX,9:COLOR1:PRINT"┻"
812 TA=TA-1:IFTA=0THEN700
815 RETURN
900 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,30
:SOUND13,0:SOUND12,90
901 RESTORE10060:PSET(40,150),0
902 FORI=1TO6:READX,Y:LINE-(X,Y)
:NEXT
903 LINE(1,127)-(255,191),1,BF:L
INE(154,24)-(240,126),1,BF
905 GOTO 252
1000 FORV=YB+1TO9
1001 LOCATEXB,V:COLOR1:PRINT"●":
LOCATEXB,V:COLOR0:PRINT"●":NEXT
1005 RETURN
1100 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,3
0:SOUND13,0:SOUND12,90
1101 RESTORE10070:PSET(1,1),0
1102 FORI=1TO16:READX,Y:LINE-(X,
Y):NEXT
1105 FORI=0TO2000:NEXT
1110 SCREEN1,1,1:CONSOLE,,0:CLS
1111 PRINT:PRINT" ｱﾅﾀ ﾊ MZ ﾊｶｲ ｻ
ｸｾﾝ ﾆ ｾｲｺｳ ｼﾏｼﾀ!"
1112 PRINT:PRINT"  ｵ ﾒ ﾃﾞ ﾄ ｳ !!
"
1113 FORI=0TO2000:NEXT
1114 GOTO 10
10000 DATA45,16,138,16,153,32
10010 DATA4,178,250,178,221,125,
153,125,153,98,221,98,221,125
10020 DATA180,142,183,149,35,149
,33,156,187,156,190,162,30,162
10030 DATA199,100,199,110,189,11
0,189,99,183,85,173,85,178,98
10040 DATA178,110,168,110,168,99
,162,85,153,85,158,100,158,110
10050 DATA175,80,180,26,175,80,1
80,24,175,80,190,27
10060 DATA128,180,145,136,128,18
0,165,140,128,180,200,148
10070 DATA255,191,128,96,128,0,1
28,191,128,96,255,1,1,191
10080 DATA128,96,0,96,256,96,128
,96,190,4,80,188,128,96,80,8,190
,188
```

PC-6001

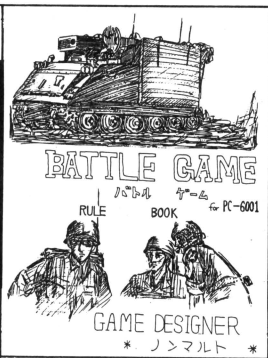
★

★

★友達の家のマイコンで遊んだ帰りに交通事故にあった。マイコンなんか嫌いだ!!ベーマガは好きだ!!（岐阜県多治見市・**細田昭良15才**）……【**編**：ケガはたいしたことなかったの？みなさんも交通事故には気をつけて!!】

PC-6001用

BATTLE GAME



ノンマルト

このゲームは，マイコン歴若干4か月の私が，苦心の末に作ったシミュレーション・ゲームです。

ストーリー

198X年，突如P国軍隊が国境線を越えて押しよせてきた。あなたは，この地区の司令官です。数少ない兵力をもって，速やかに敵を撃退せねばならない！

プレイ

このゲームは，移動と攻撃をPCとの間でくり返し，9回終了した時点で，勝利点の多いほうが勝ちとなります（勝利点については**第1表**参照）。

PCは15コの駒を指揮し，あなたは8コの駒を指揮します。駒の表示は，左から部隊番号，火力，防御力です。攻撃されて被害が出ると防御力が減少し，0以下になると撃破となり，盤上から消滅します。

ゲームは，あなたの移動から始まります。右側に部隊番号が表示されたのち，移動したい方向に[1]～[6]のキーを押してください。移動しない時は[0]キーを，現在のあなたの駒の状況を知りたい時は，[7]キーを押します。

移動が終了したら，攻撃に移ります。攻撃も同様に，右側に番号が表示された後に攻撃したい部隊番号キー（アルファベット）を押してください。与えた被害が表示されます。攻撃しない時は，[0]キーを押します。

あなたの攻撃が終了したら，つぎはPCの移動攻撃です。PCの部隊はA～F，T，X～Zで，他の部隊は増援部隊として4回から登場します。攻撃は，各駒に一番近い敵部隊を目標とします。

全部隊の攻撃が終了して，1回となります。これを9回くり返して，勝敗の判定に移ります。

《第1表》勝 利 点

V.P	内　容（コメント）
10	1～8の駒を撃破
7	G～Kの駒を撃破：(増援部隊駒)
4	A～Fの駒を撃破
2	X～Zの駒を撃破：(砲兵駒―移動はできない)
15	Tの駒を撃破：（司令部駒－移動はできない－攻撃は4回以後）
－15	特別ルール：1～8の駒のうち4以上の駒が国境線を越えられなかった場合に（国境線はTの駒のいるマスの左右に連なる線）＊このルールはPC側には科せられない

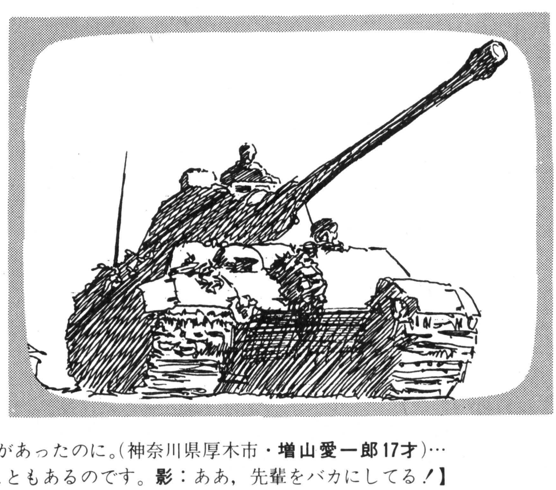
《第2表》変 数 表

C（X），D（X）	駒の火力
E（X），F（X）	駒の防御力
X（X），Y（X）	駒のX座標
L（X），M（X）	駒のY座標

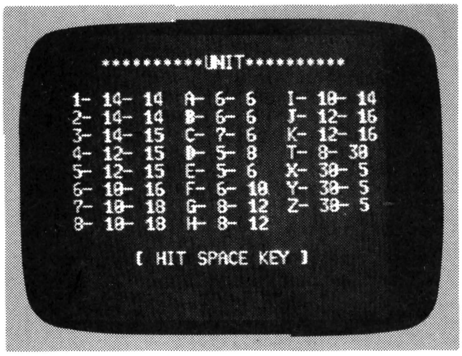
さいごに

移動と攻撃を行なわない駒は，若干防御力が回復します。作戦はA～F駒を撃破し，増援部隊が現れたら後退するとか，ガムシャラに突進するとか多々あると思いますが，がんばって必勝法を見つけてください。

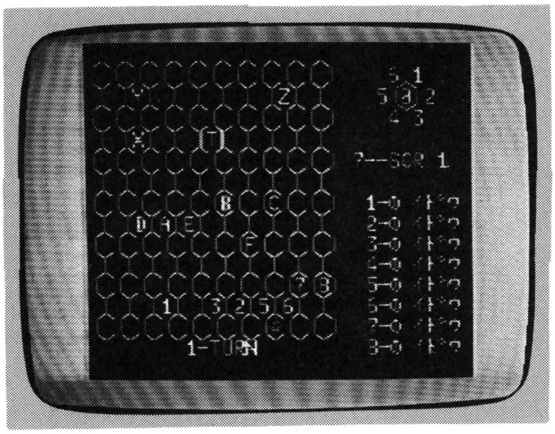
なお，勝利判定のDecisiveは決定的勝利，Marginalは辛勝の意味です。



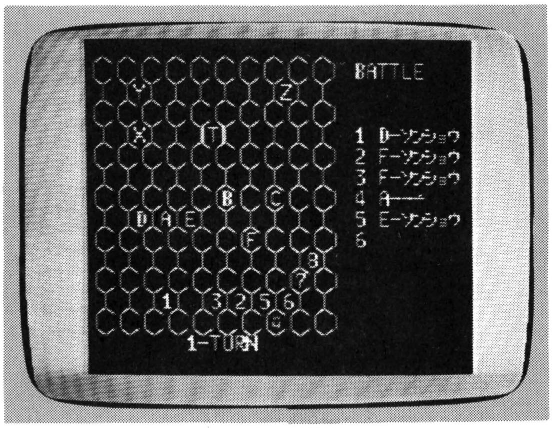
★5月号P77の編は何だ！もっと冷静な人というイメージがあったのに。(神奈川県厚木市・増山愛一郎17才)…
…【**編**：私も人間です。ときには影さんに調子を合わすこともあるのです。**影**：ああ，先輩をバカにしてる！】



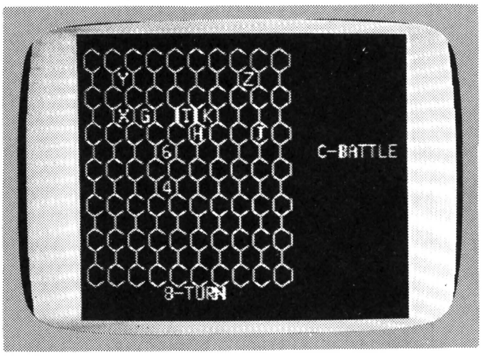
◀《写真1》双方の駒の火力と防御力の表示



▶《写真2》自分の駒を移動



◀《写真3》攻撃をかけると結果が表示



▶《写真4》コンピュータの攻撃に移る

CHECKER FLAG

影：あーあ，また負けちゃったよ！

Dr. D：はは，難しいねえ。

編：グラフィックがまったくないゲームが，これほどおもしろいとはね。

Dr. D：シミュレーション・ゲームのおもしろさは，そこにあるんだよ。アメリカでは，このシミュレーションが大はやりでね，日本もそろそろブームが来るころかな。

編：ところで，このゲームのポイントを教えてください。

Dr. D：そうだな，勝ちパターンとしては，敵部隊の一つを集中的に攻めることかな。

影：それでも負けちゃうのは，なぜなの？

Dr. D：必勝パターンは必ずあるが，それを見つける方法は，何度も負けてみることさ。

影：なんとも無責任な！

BATTLE GAME のプログラム・リスト

```
10 DIM A(8),B$(15),C(8),D(15),E(8),F(15)
,X(8),Y(8),L(15),M(15)
20 FORI=1TO8:READA(I),C(I),E(I),X(I),Y(I
):NEXT
30 FORI=1TO15:READB$(I),D(I),F(I),L(I),M
(I):NEXT
70 DATA1,14,14,6,13,2,14,14,9,12,3,14,15
,10,13,4,12,15,12,13
75 DATA5,12,15,14,13,6,10,16,16,13,7,10,
18,17,12,8,10,18,18,11
80 DATA A,6,6,6,8,B,6,6,11,7,C,7,6,15,7,
D,5,8,4,8,E,5,6,8,8,F,6
85 DATA 10,13,9,G,8,12,7,1,H,8,12,9,1,I,
10,14,11,1,J,12,16,13,1
90 DATA K,12,16,15,1,T,8,30,10,4,X,30,5,
4,4,Y,30,5,4,2,Z,30,5,16,2
100 REM ** UNIT **
105 SCREEN1,1,1:CLS:LOCATE4,1:PRINT"****
******UNIT**********"
110 FORI=1TO8:LOCATE0,I+2:PRINTI;"-";C(I
);"-";E(I):NEXTI
115 FORI=1TO8:LOCATE12,I+2:PRINTB$(I);"-
";D(I);"-";F(I):NEXTI
120 FORI=9TO15:LOCATE22,I-6:PRINTB$(I);"
-";D(I);"-";F(I):NEXT
140 N=6:TU=0:O=0
150 REM ** LINE **
155 SCREEN4,2,1:CLS:CONSOLE0,16,0,0:FORI
=5TO161STEP16
160 FORJ=13TO160STEP24:LINE(I,J)-(I+6,J-
4),2:LINE-(I+12,J),2
165 LINE(I,J+8)-(I+6,J+12),2:LINE-(I+12,
J+8),2
170 LINE(I,J)-(I,J+8),2
175 NEXTJ:NEXTI
180 FORI=11TO167STEP16:FORJ=25TO148STEP2
4
185 LINE(I,J)-(I,J+8),2
190 NEXTJ:NEXTI
195 FORI=13TO160STEP24:LINE(163,I)-(163,
I+8),2:NEXT
197 LINE(76,49)-(76,57),2:LINE(90,49)-(9
0,57),2
198 LINE(77,49)-(77,57),2:LINE(89,49)-(8
9,57),2
```

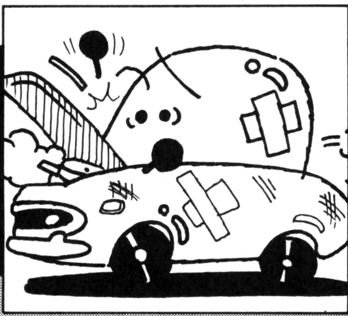
★長かった31日間！月刊のせいで同じゲームを1か月もやったんだぞ!!もうあきちゃって……。日刊にすれば？（埼玉県北葛飾郡・**田中正雄15才**）……【**編**：日刊にすると私は家へ帰れなくなる。**一同**：それでいい!!】

```
200 FORI=1TO8:COLOR2:LOCATEX(I),Y(I):PRI
NTI:NEXTI
205 FOR I=1TO6:COLOR2:LOCATEL(I),M(I):PR
INTB$(I):NEXT
210 FORI=12TO15:COLOR2:LOCATEL(I),M(I):P
RINTB$(I):NEXT
220 SCREEN1,1,1:LOCATE7,12:PRINT"[ HIT S
PACE KEY ]"
230 IF STRIG(0)=0THEN230
240 SCREEN4,2,2
300 REM ** YOUR MOVEMENT **
301 LOCATE7,14:COLOR0:PRINTTU
302 TU=TU+1
303 LOCATE7,14:COLOR2:PRINTTU;"-TURN"
305 GOSUB3000
310 LINE(205,25)-(212,21),2:LINE-(219,25
),2:LINE-(219,33),2
315 LINE-(212,37),2:LINE-(205,33),2:LINE
-(205,25),2
320 LOCATE27,1:COLOR2:PRINT"1"
322 LOCATE28,2:COLOR2:PRINT"2"
324 LOCATE27,3:COLOR2:PRINT"3"
326 LOCATE25,3:COLOR2:PRINT"4"
328 LOCATE24,2:COLOR2:PRINT"5"
330 LOCATE25,1:COLOR2:PRINT"6"
332 LOCATE26,2:COLOR2:PRINT"0"
335 LOCATE22,5:COLOR2:PRINT"7--SCR 1"
340 FORI=1TO8:IFE(I)=<0THEN410
345 LOCATE22,6+I:COLOR2:PRINTI;"-ﾉ ｲﾄﾞｳ"

350 A$=INKEY$:IFA$=""THEN350
352 IFASC(A$)<48ORASC(A$)>56THEN 350
355 IFA$="7"THENGOSUB3200:GOTO 350
360 IFA$="0"THENE(I)=E(I)+1:GOTO 410
365 LOCATEX(I),Y(I):COLOR0:PRINT I
370 IFA$="1"THENP=1:Q=-1:GOTO398
375 IFA$="2"THENP=2:Q=0:GOTO398
380 IFA$="3"THENP=1:Q=1:GOTO398
385 IFA$="4"THENP=-1:Q=1:GOTO398
390 IFA$="5"THENP=-2:Q=0:GOTO398
395 IFA$="6"THENP=-1:Q=-1:GOTO398
398 X(I)=X(I)+P:Y(I)=Y(I)+Q
401 IFX(I)>18THENX(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q
:GOTO 405
402 IFX(I)<0THENX(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q:
GOTO 405
403 IFY(I)<1THENX(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q:
GOTO 405
404 IFY(I)>13THENX(I)=X(I)-P:Y(I)=Y(I)-Q

405 LOCATEX(I),Y(I):COLOR2:PRINT I
410 NEXTI
420 REM *** YOUR BATTLE ***
425 GOSUB3000
430 LOCATE22,1:COLOR2:PRINT "BATTLE"
435 FORI=1TO8:IFE(I)<=0THEN515
437 COLOR2:LOCATE21,3+I:PRINTI
440 S$=INKEY$:IFS$=""THEN440
445 IFS$="0"THENE(I)=E(I)+2:GOTO 515
450 IFS$="t"THENC=12:GOTO 470
452 IFS$="x"THENC=13:GOTO 470
454 IFS$="y"THENC≠14:GOTO 470
456 IFS$="z"THENC=15:GOTO 470
458 C=ASC(S$)-96
460 IFC<1ORC>11THEN440
470 E1=ABS(L(C)-(X(I)-1)):F1=ABS(M(C)-Y(
I))
475 G1=INT(SQR(E1^2+F1^2)+.5)*2
480 G2=C(I)+INT(RND(1)*6)+1
482 IFG1=<1THENG1=1
485 F(C)=F(C)-INT(G2/G1)
490 IFINT(G2/G1)<=0THENLOCATE24,I+3:COLO
R2:PRINTB$(C);"---":GOTO515
495 IFF(C)<=0THENLOCATE24,I+3:COLOR2:PRI
NTB$(C);"-ｹﾞｷﾊ":GOTO505
500 LOCATE24,I+3:COLOR2:PRINTB$(C);"-ｿﾝｼ
ｮｳ":GOTO 515
505 LOCATEL(C),M(C):COLOR0:PRINTB$(C)
515 NEXTI
550 REM *** COM MOVE ***
552 IFTU=4THENN=11
555 GOSUB3000
560 FORI=1TON:IFF(I)<=0THEN645
565 P1=INT(RND(1)*8)+1
570 IFM(I)<5THENP1=P1+2
575 LOCATEL(I),M(I):COLOR0:PRINTB$(I)
580 IFP1=1THENP=1:Q=-1:GOTO620
585 IFP1=2THENP=2:Q=0:GOTO620
590 IFP1=3THENP=-2:Q=0:GOTO620
595 IFP1=4THENP=-1:Q=-1:GOTO620
600 IFP1=5ORP1=7ORP1=9THENP=1:Q=1:GOTO 6
20
605 IFP1=6ORP1=8ORP1=10THENP=-1:Q=1:GOTO
620
620 L(I)=L(I)+P:M(I)=M(I)+Q
621 IFL(I)>19ORL(I)<1ORM(I)<1ORM(I)>13TH
ENGOTO 625
622 GOTO 630
625 L(I)=L(I)-P:M(I)=M(I)-Q
630 LOCATEL(I),M(I):COLOR2:PRINTB$(I)
645 NEXTI
700 REM *** COM BATTLE ***
705 GOSUB3000:O=0
710 LOCATE 23,6:COLOR2:PRINT"C-BATTLE":F
ORI=0TO300:NEXT:GOSUB3000
715 FORI=1TO15:IFF(I)=<0THEN845
720 IFTU=<3ANDI=>7ANDI=<12THEN845
725 FORJ=1TO8:IFE(J)=<0THENZ(J)=1000:GOT
O 735
730 V(J)=ABS((X(J)-1)-L(I)):W(J)=(Y(J)-M
(I))
732 Z(J)=INT(SQR(V(J)^2+W(J)^2)+.5)*2
735 NEXTJ
739 T1=0:T2=0:T3=0:T4=0:T5=0:T6=0:T7=0:T
8=0
740 FORH=1TO8
742 IFZ(1)=<Z(H)THENT1=T1+1
744 IFZ(2)=<Z(H)THENT2=T2+1
746 IFZ(3)=<Z(H)THENT3=T3+1
748 IFZ(4)=<Z(H)THENT4=T4+1
750 IFZ(5)=<Z(H)THENT5=T5+1
752 IFZ(6)=<Z(H)THENT6=T6+1
754 IFZ(7)=<Z(H)THENT7=T7+1
756 IFZ(8)=<Z(H)THENT8=T8+1
760 NEXT H
762 IFT1=8THENS=1:GOTO780
764 IFT2=8THENS=2:GOTO780
766 IFT3=8THENS=3:GOTO780
768 IFT4=8THENS=4:GOTO780
770 IFT5=8THENS=5:GOTO780
772 IFT6=8THENS=6:GOTO780
774 IFT7=8THENS=7:GOTO780
776 IFT8=8THENS=8
780 A2=D(I)+INT(RND(1)*6)+1
785 IFZ(S)<=1THENZ(S)=1
790 E(S)=E(S)-INT(A2/Z(S))
795 IF INT(A2/Z(S))<=0THENLOCATE22,0:COL
OR2:PRINTB$(I);S;"---"
800 IFE(S)<=0THENLOCATE22,0:COLOR2:PRINT
B$(I);S;"-ｹﾞｷﾊ":GOTO820
805 LOCATE22,0:COLOR2:PRINTB$(I);S;"-ｿﾝｼ
ｮｳ":GOTO830
820 LOCATEX(S),Y(S):COLOR0:PRINT S
830 O=O+1
845 NEXT I
900 IFTU=9 THEN1000
990 GOTO 300
1000 GOSUB3000:COLOR2:LOCATE22,6:PRINT"G
AME OVER":A1=1
1010 FORP=0TO500:NEXT:S1=0:S2=0
1020 FORJ=1TO8:IFE(J)=<0THENS2=S2+10
1030 NEXT
1050 FORJ=1TO6:IFF(J)=<0THENS1=S1+4
1060 NEXT
1070 FORJ=7TO11:IFF(J)=<0THENS1=S1+7
1080 NEXT
1090 IFF(12)=<0THENS1=S1+15
1095 FORJ=13TO15:IFF(J)=<0THENS1=S1+2
1100 NEXT
1105 IFA1=2THENRETURN
1106 FORI=1TO8:IFY(I)<5THENQ1=Q1+1
1107 NEXT:IFQ1<4THENS1=S1-15
1110 SCREEN1,1,1:CLS:LOCATE 4,4:PRINT"**
** VICTOEY POINT ****"
1120 IFS1=S2THENAA$="YOU - DRAW - PC":GO
TO 1170
1130 IFS1-S2)>=20THENAA$="YOUR DECICISIVE
":GOTO 1170
1140 IFS1>S2THENAA$="YOUR MARGINAL":GOTO
 1170
1150 IFS2-S1)>=20THENAA$="PC DECICISIVE":
GOTO 1170
1160 IFS2>S1THENAA$="PC MARGINAL"
1170 LOCATE9,8:PRINT AA$
1180 LOCATE9,12:PRINT S1
1185 LOCATE12,12:PRINT" ====="
1190 LOCATE19,12:PRINT S2
1200 FORI=1TO1000:NEXT:END
3000 LINE(165,1)-(254,190),0,BF
3010 RETURN
3200 REM *** E(J) ***
3210 SCREEN1,1,1:CLS:CONSOLE,,,0:PRINTTA
B(5)"*** YOUR UNIT ***"
3220 JJ=4:FORP=1TO8:IFE(P)<=0THEN3240
3230 LOCATE4,JJ:PRINTP;"=";C(P);"-";E(P)
:GOTO3250
3240 LOCATE4,JJ:PRINTP;"    ｹﾞｷﾊ  "
3250 JJ=JJ+1:NEXT:A1=2:LOCATE16,3:PRINT"
****POINT****":GOSUB1010
3260 LOCATE18,8:PRINT"YOU  -  PC":LOCATE
19,10:PRINTS1;" ===";S2
3270 FORP=0TO1200:NEXT:SCREEN4,2,2:RETUR
N
```


★４月９日にＪＲのプログラムを出したら料金不足でもどってきてしまった。うえ〜〜ん。(茨城県猿島郡・**中村秀広14才**)……【**編**：コンテストに間に合わなかったけど，また送ってネ！**影**：郵便局で料金を確かめよう！】



PC-6001用
ポンコツ自動車

重松　津留三

ＲＵＮすると，右下にＳ＜＞Ｎの点滅がします。Ⓢを押すとスタートです。

右角の〝＃〞がポンコツ自動車で，勝手に動きだします。なぜポンコツかといえば，右にしか曲がれないからです。そこで，あなたは左角にある赤い四角のドットをカーソル・キーで操作して，自動車の進行方向を制御してポイント〝●〞をクリアさせてください。

赤いドットは，壁の役目をするのです。それから，ポイントと障害物はす通りできます。

自動車が障害物〝○〞にあたるか，エネルギーが0になると，ゲーム・オーバーです。

ポイントは，一つにつき100点で，10個全部クリアすると1000点＋残りエネルギーとなり，ゲーム・エンドです。

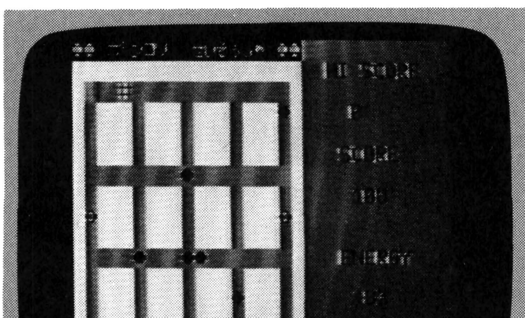
CHECKER FLAG

編：ポンコツ自動車とは，おもしろいタイトルですね。そういえば，編集長のお車も――。

編集長：お車は余計だが，今はバイクに凝っててね。あの風を切って走るそう快感は，なんともいえんねえ。

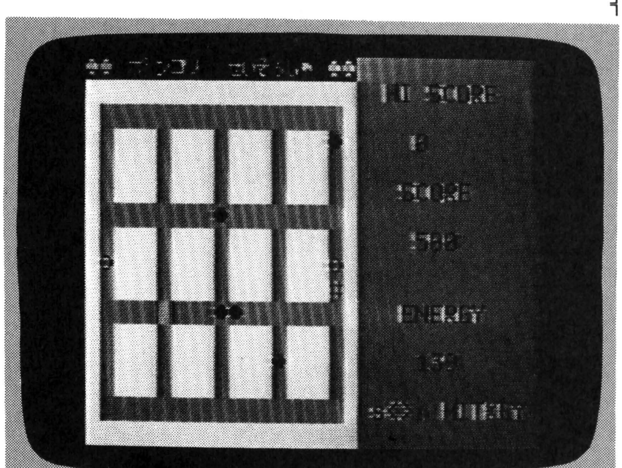
影：ほんと，年に似合わずハデなんだから。

Dr.D：その点はワシも，ポンコツといわれようが，まだまだ君達には負けんぞ。ゲームだって同じこと，この作品は34才のパパさんの作品なんだが，このアイデアのウマサは，君達も学ぶところがあるはずだ。



▲《写真１》左上角にあなたがいます

▼《写真２》アッ，危ない!!



★僕は，ベーマガを創刊号から買っている。友人にそのことを話したら，友人は，２人の友人に話した。僕は３人にベーマガを買わせてしまった！（兵庫県姫路市・**松尾好高14才**）……【**編**：最近このような手紙が――。】

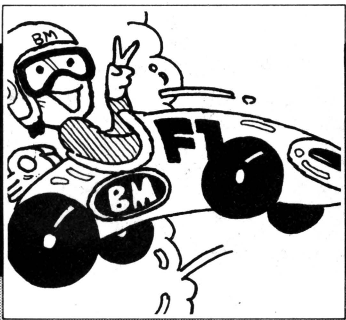
```
1 REM--ショキセッテイ--
5 SCREEN 2,1,1:COLOR 1,1,1:CONSO
LE0,16,0,0:CLS:HI=0
10 E$="#":B$="  ":C$="○":D$="●"
12 L$="t200s3m1000c64g64":M$="T2
00S10M2000A20":N$="t200s3m2000c6
4d64e64
15 LOCATE0,0:PRINT"♣♣ ポンコツ  せいぞ
うしゃ ♣♣";:GOTO 415
20 X=8:Y=24:V=17:W=2:P=0:T=200:H
=3
25 GOTO 500
30 REM--キースキャン--
50 M1=0:N1=-12:RETURN
60 M1=8:N1=0:RETURN
70 M1=0:N1=12:RETURN
80 M1=-8:N1=0:RETURN
90 RETURN
95 REM--メイン ループ--
100 IFT=0THEN410
110 X1=X:Y1=Y:T=T-1:LOCATE22,12:
PRINT "     ";:LOCATE22,12:PRINT
T
115 IF STICK(0)=0THEN170
120 Z=STICK(0)
130 ON Z GOSUB50,90,60,90,70,90,
80
140 J=POINT(X+M1,Y+N1):J1=SCREEN
((X+M1)/8,(Y+N1)/12)
150 IFJ<>5THENX=X+M1:Y=Y+N1
160 LINE(X1,Y1)-(X1+4,Y1+8),1,BF

162 IF J2=1THENLOCATEZ1,Z2:PRINT
D$;
163 IFJ2=1ANDX=X1ANDY=Y1THENJ2=1
:GOTO165
164 J2=0
165 IF J3=1THENLOCATEZ1,Z2:PRINT
C$;
166 IFJ3=1ANDX=X1ANDY=Y1THENJ3=1
:GOTO170
167 J3=0
170 LINE(X,Y)-(X+4,Y+8),8,BF:COL
OR2,1,1
173 Z1=X/8:Z2=Y/12
175 IFJ1=133THENJ2=1
176 IFJ1=132THENJ3=1
190 V2=V*8:W2=W*12
200 LOCATEV,W:PRINTB$;
210 ONHGOTO 220,250,240,230
220 L=SCREEN (V+1,W)
225 IFPOINT(V2+8,W2)=1ORL=132ORL
=133THENV=V+1:H=2:GOTO 280
230 L=SCREEN (V,W-1)
235 IFPOINT(V2,W2-12)=1ORL=132OR
L=133THENW=W-1:H=1:GOTO 280
240 L=SCREEN (V-1,W)
245 IFPOINT(V2-8,W2)=1ORL=132ORL
=133THENV=V-1:H=4:GOTO 280
250 L=SCREEN (V,W+1)
255 IFPOINT(V2,W2+12)=1ORL=132OR
L=133THENW=W+1:H=3:GOTO 280
270 GOTO 220
280 PRINT CHR$(7):LOCATEV,W:PRIN
TE$;
290 IFL=133THENGOSUB920
310 IFL=132THEN410
320 GOTO 100
```

```
400 REM--ゲームオーバーショリ--
410 PLAY N$:PLAY N$:LOCATE5,6:PR
INT "GAME OVER";
413 IFP>HITHENHI=P:LOCATE22,3:PR
INT HI
415 IF INKEY$<>""THEN415
420 U=INT(RND(1)*4)+1
440 LOCATE20,14:COLOR U,1,1:PRIN
T "s<>n HITKEY";
450 IF INKEY$="n"THENSCREEN 1,1,
1:END
460 IF INKEY$="s"THENJ2=0:J3=0:G
OTO 20
470 GOTO 420
500 REM--ガメンコウセイ--
510 LINE(0,12)-(148,188),5,BF
520 LINE(8,24)-(140,176),1,BF
530 FORA=16TO112STEP32
540 FORB=36TO132STEP48
550 LINE(A,B)-(A+20,B+32),5,BF
560 NEXTB,A
570 REM
580 FORA1=1TO5
590 M=INT(RND(1)*5):N=INT(RND(1)
*13)+2
600 M1=1+4*M
610 IF SCREEN (M1,N)=133THEN590
615 IFM1=1ANDN=2THEN590
616 IFM1=17ANDN=2THEN590
617 IFM1=1ANDN=8THEN590
618 IFM1=17ANDN=8THEN590
620 LOCATEM1,N:COLOR 2,1,1:PRINT
D$;
630 NEXT
640 FORA1=1TO5
650 M=INT(RND(1)*4):N=INT(RND(1)
*17)+1
660 M1=2+4*M
670 IF SCREEN(N,M1)=133THEN650
675 IFN=1ANDM1=2THEN650
676 IFN=17ANDM1=2THEN650
677 IFN=1ANDM1=8THEN650
678 IFN=17ANDM1=8THEN650
680 LOCATEN,M1:PRINTD$;
690 NEXT
750 LOCATE1,8:PRINTC$;
760 LOCATE17,8:PRINTC$;
770 LINE(X,Y)-(X+4,Y+8),8,BF
780 COLOR 2,1,1
790 LOCATEV,W:PRINTE$;
800 LOCATE21,1:PRINT "HI SCORE";

810 LOCATE22,3:PRINT HI;
820 LOCATE22,5:PRINT "SCORE";
830 LOCATE23,7:PRINT "0     ";
840 LOCATE22,10:PRINT "ENERGY";
850 LOCATE22,12:PRINT T;
860 GOTO 100
880 REM--ポイント クリアショリ--
890 PLAY M$:PLAY M$:PLAY M$:P=P+
T:LOCATE22,7:PRINTP
910 GOTO 410
915 REM--スコアショリ--
920 PLAY L$:P=P+100:LOCATE22,7:P
RINT P
930 IFP=1000THEN890
940 RETURN
Ok
```


★ベーマガは編集部の暖かい雰囲気に心がなごみ，またアルゴリズムの勉強に最適だ。特に森 巧尚氏のプログラムには感心！（奈良市・**片山紀生15才**）……【**編：**君もぜひベーマガに参加して，もっと楽しくしてネ‼】



PC-8001用
カー・レース

細川　哲夫

簡単なマシン語で逆スクロールをさせて，カーレース・ゲームを作ってみました。ゲームは④と⑥のキーで車を左右に動かし，ガードレールや他の車をよけてすすみます。

プログラムについて

ベーシックのほうはわかると思います。

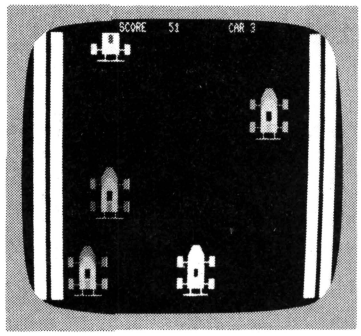
マシン語は20行に入っています。

マシン語アセンブル・リストは以下のとおりです。

21	3F	FE	LD	HL, 0FE3FH
11	B7	FE	LD	DE, 0FEB7H
01	C8	0A	LD	BC, 0AC8H
ED	B8		LD	DR
C9			RET	

LDDRという命令がありますが，これはHLがあらわすアドレスにある内容をDEがあらわすアドレスに移します。そしてHL，DE，BCのそれぞれから1を引いて0でなければその作業をくりかえします。

その前にあるLD……は，HLやDE，BCにてきとうな値を代入しています。この値を変えれば好きなところだけをスクロールさせたりできます。



実行画面

CHECKER FLAG

影：これはうれしい！ワタシでもすぐ入力できますね〜。

Dr.D：やはりベーマガはこういうプログラムをたくさん載せなくてはいかんなあ。

編：は〜い。みなさん。ショート・プログラムを期待してま〜す。

カー・レースのプログラム・リスト

```
 10 CLEAR 300,&HE8FF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12);
 20 DATA 21,3F,FE,11,B7,FE,1,C8,A,ED,B8,C9
 30 FOR A=0 TO 11:READ A$:POKE &HE900+A,VAL("&h"+A$): NEXT
 40 DIM MC(50):DEF USR=&HE900: SC=0: CA=5: GOTO 160
 50 COLOR 5:LOCATE 30,0: PRINT USING "SCORE #####            CAR #";SC,CA-1
 55 COLOR 7:LOCATE 15,1:PRINT "██ ██":LOCATE 65,1:PRINT "██ ██": X=40
 60 I=INP(0):IF I=239 THEN PX=-1 ELSE IF I=191 THEN PX=1 ELSE PX=0
 80 X=X+PX: Z=USR(0): COLOR 7: PUT@ (X,20)-(X+8,25),MC
 90 BEEP 1: P1=PEEK(&HFBEA+X): P2=PEEK(&HFBF0+X): BEEP 0
 100 IF P1<>32 OR P2<>32 THEN BEEP: GOTO 200
 110 IF C=0 THEN R=RND(1)*39+20: CO=RND(1)*6+1
 120 COLOR CO:LOCATE R,1:PRINT C$(C) :C=C+1:IF C>6 THEN C=0
 140 COLOR 5:SC=SC+1:LOCATE 36,0:PRINT USING"#####";SC :GOTO 60
 150 DATA " ─┴─┴─ ","■─███─■","  █▀█  ","■─███─■","  ▲  ","   ■
 160 FOR A=1 TO 6: READ C$(A):NEXT
 170 COLOR 0:FOR A=5 TO 1 STEP -1 :PRINT " ";C$(A):NEXT
 180 GET@ (0,0)-(8,4),MC
 190 COLOR 5,32,0: PRINT CHR$(12);:GOTO 50
 200 CA=CA-1:IF CA THEN COLOR5:PRINT CHR$(12);:C=0:GOTO 50
 210 LOCATE 30,12:PRINT "G A M E   O V E R"
```

★10日にベーマガを買ってポストに入れた。こんなに苦労してるのにどうしてボツなの？（静岡県焼津市・**岩田敦嗣13才**）……【**編**：岩田君の執念に負けて——採用!!】



PC-8001用 プロレス・ゲーム

谷口　優

はじめに

最近またプロレスブームとなり，私もこのごろよくテレビで見ていますが，これをマイコンでシュミレートしようと思い，このゲームを考えつきました。シュミレートといっても，キーの操作により，レスラーを動かすわけですが，技も豊富で，プロレスファンの方々には一様，満足してもらえるものと思います。

ゲームの説明

ゲームは次々と現われる挑戦者たちを**第１表**に示す六つの技で倒していけばよいのです。もちろん技によって攻撃力や，体力の消費、成功率なども違い，また体力の関係などでもいろいろと変化していくリアルなものです。

また，挑戦者たちは段々とパワーを増し，それぞれ一つ特意技をもっています。そしてＫＯをねらってきます。

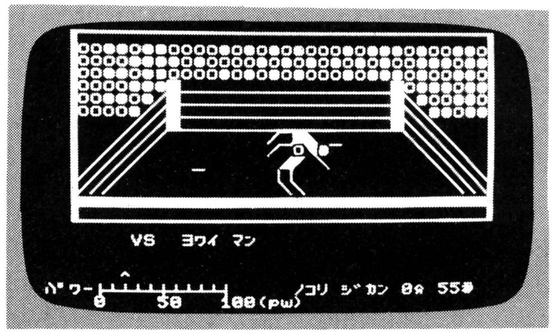
ゲームの勝負は，どちらかの体力が10以下になったとき（この場合レフリー・ストップがかかる）またはこちらが，フォールした場合です。攻撃は交互に行ないますが，攻撃成功後，相手の体力が，40以下のときは，連続攻撃が可能です。また攻撃に失敗するとレスラーは倒れて起き上がります。

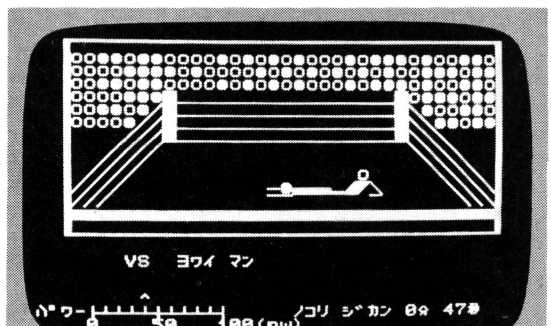
《第１表》各技の説明（すべて基本値）

キー	名称	攻撃力	成功率	体力消費度	
（テンキー）				成功時	失敗時
0	フォール	0	70％	1	2
1	ドロップ・キック	5	60％	2	4
2	エンズイギリ	10	50％	2	4
3	バックドロップ	30	40％	4	8
4	ウエスタンラリアート	40	30％	2	4
5	コブラツイスト	20	45％	5	10
6	アシヨンノジ	15	50％	5	10

最後に

このごろシミュレーション・ゲームに熱中している私ですが，インベーダー等の反射神経ゲームと違い自分の考えが実行できるところや推理するところにそのおもしろさがあると思います。



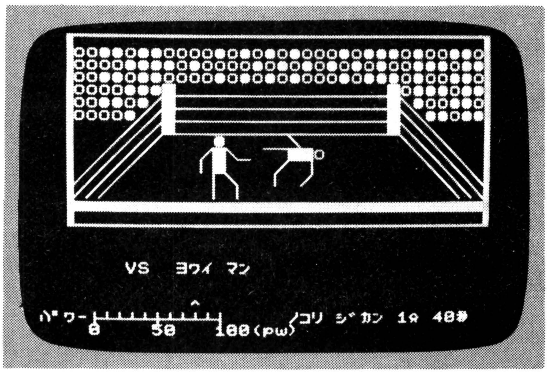


どうです！この画面！
いいでしょ

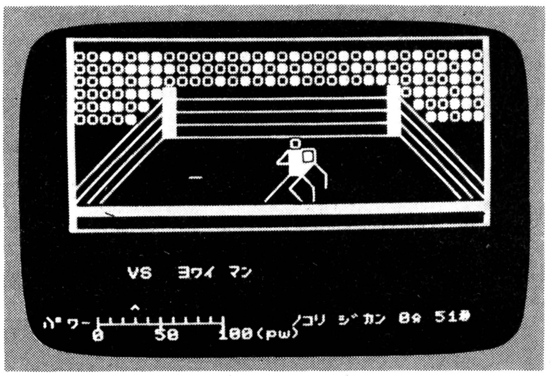
《変　数　表》

N＄(10)	挑戦者の名前
PW	体力
PC	挑戦者の体力
K(7)	成功率
FG(7)	攻撃力
FC(6)	挑戦者の攻撃力

★表紙にのるゲームはきれいなものばかり，どうせＭＺ－700は載らないさ，ふん!!（グラフィックがなんだ！700バンザーイ!!）（愛知県名古屋市・津田賢治14才）……**【影：私はどうなるんだ!!】**



エンズイギリ！



コブラツイストだ！

CHECKER FLAG

編：あれ？プレイ者の名前がでてこないゾ！

Dr.D：せっかくいいプログラムを組んだ谷口君だが，40行でＮ＄（10）に入れた名前が950行で消えちゃってるよ。

編：950行を……ＦＯＲ　Ｉ＝１ＴＯ９：……とすればどうですか？

Dr.D：グーッ！やったね。あと，ノコリ時間もへんだね。

```
30 REM
40 CONSOLE0,25,0,1:DIM N$(10):P=100:GOSUB950:INPUT"NAME";N$(10):GOTO 50
50 IF C=9THEN920ELSEGOSUB950:J=1500:PW=109:C=C+1
60 CP=60+C*10:CW=180+C*20:SS=INT(RND(1)*6)+1:ON SS GOTO 70,80,90,100,110,120
70 SS$="ドロップ キック":FC(1)=7:GOTO 130
80 SS$="エンズイギリ":FC(2)=15:GOTO 130
90 SS$="バック ドロップ":FC(3)=35:GOTO 130
100 SS$="ウエスタン ラリアート":FC(4)=45:GOTO 130
110 SS$="コブラ ツイスト":FC(5)=25:GOTO 130
120 SS$="アシヨンノジ":FC(6)=20
130 WIDTH40,20:PRINT CHR$(12)
140 LOCATE 8,2:PRINT "* CHALLENGER´S DATA *"
150 LOCATE 5,5:PRINT "ダイ";C;"チョウセンシャ";"<";N$(C);">"
160 PRINT "ヨソウ パワー";CP;"(PW)"
170 PRINT "ウエイト";CW;"(POUND)"
180 PRINT "トクイト スルワザ·····";SS$
190 FOR I=1TO5000:NEXT
200 ´ リング
210 WIDTH40,25:PRINT CHR$(12):COLOR 1:LINE(5,0)-(72,60),PSET,B:FORI=0TO5STEP2:LO
CATE3,1+I:COLOR 7:PRINT "○○●●●●○○○○●●●●○○○○●●●●○○○○●●●●○○○○●●●●○":LOCATE3,2+I:PRINT "○
○○○●●●●○○○○●●●●○○○○●●●●○○○○●●●●○○○○●●●":NEXT
220 FORI=0TO7:LOCATE 10-I,4+I:PRINT "////":NEXT:LOCATE3,12:PRINT "///"
230 FORI=0TO6:LOCATE 26+I,5+I:PRINT "\\\\":NEXT:LOCATE33,12:PRINT "\\\"
240 LOCATE3,13:PRINT "████████████████████████████████████"
250 FORI=0TO3:LOCATE 10,4+I:PRINT "■":NEXT
260 FORI=0TO3:LOCATE 28,4+I:PRINT "■":NEXT
270 FORI=0TO3:LOCATE11,4+I:PRINT "_________________":NEXT
280 LOCATE5,18:PRINT N$(10);"  VS  ";N$(C)
290 RESTORE1000:FORI=0TO4:READA$:LOCATE13,8+I:PRINT A$:NEXT
300 FORI=0TO4:READB$:LOCATE18,9+I:PRINT B$:NEXT:LOCATE4,22:PRINT "├┴┴┴┴┼┴┴┴┴┤":L
OCATE4,23:PRINT "0    50   100(pw)"
310 ´ゴング
320 LOCATE0,25:FORI=1TO500:NEXT:BEEP
330 TIME$="00:00:00"
340 LOCATE20,22:PRINT "ジカン ";MID$(TIME$,5,1);"分 ";RIGHT$(TIME$,2);"秒"
350 LOCATE 0,22:PRINT "パワー":LOCATE4+PW/10,21:PRINT "^"
360 RESTORE1000:FORI=0TO4:LOCATE11,8+I:PRINT "          ":LOCATE13,8+I:READA$:PRINT
 A$:NEXT:FORI=1TOJ:NEXT
370 GOSUB930:IFMID$(TIME$,5,1)="3"THEN910ELSEA=INP(0)
380 IF A=254THENRESTORE1020:A1=1ELSEIFA=253THENRESTORE1030:A1=2ELSEIFA=251THENRE
STORE1040:A1=3ELSEIFA=247THENRESTORE1050:A1=4ELSEIFA=239THENRESTORE1060:A1=5ELSE
IFA=223THENRESTORE1070:A1=6ELSEIFA=191THENRESTORE1080:A1=7ELSEPW=PW+2:GOTO 400
390 GOTO 680
400 GOSUB930:IFPW<10THENLOCATE22,9:PRINT "レフリーストップ":FORI=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEX
T:GOTO 900
410 FORI=0TO4:LOCATE17,8+I:PRINT "            ":NEXT
420 RESTORE1010:FORI=0TO4:READB$:LOCATE17,9+I:PRINT B$:NEXT
430 FORI=1TO2000:NEXT:W=INT(RND(1)*+8)+1
```

★苦節６か月，バイトに耐え節約に耐えついに買ったＦＭ－７。でも７用ソフトのとぼしさ，つまらなさ……（北海道登別市・**渋谷秀悦13才**）……【**編**：そんなことないよ。ベーマガの質も良くなってるんだから。】

```
440 K(W)=INT(K(W)+CP*10/35):K=INT(RND(1)*100)+1:IF K<K(W)THEN460ELSEFORI=0TO4:LO
CATE18,8+I:PRINT "          ":NEXT
450 RESTORE1160:FORI=0TO4:READB$:LOCATE18,9+I:PRINT B$:NEXT:CP=CP-S(A1):GOTO 360
460 ONW GOTO 470,480,490,500,510,520,660,660
470 RESTORE 1100:GOTO 530
480 RESTORE 1110:GOTO 530
490 RESTORE 1120:GOTO 560
500 RESTORE 1130:GOTO 560
510 RESTORE 1140:GOTO 560
520 RESTORE 1150:GOTO 560
530 FORI=0TO4:LOCATE18,8+I:PRINT "            ":NEXT
540 FORI=0TO4:READB$:LOCATE18,8+I:PRINT B$:NEXT
550 LOCATE0,2:BEEP:BEEP:GOTO 570
560 FORI=0TO4:LOCATE13,8+I:PRINT "      ":NEXT:GOTO 530
570 CP=CP-T(W):ONWGOTO 580,580,580,580,630,630
580 PW=PW-(FC(W)-100/CP)
590 RESTORE1010:LOCATE18,8:PRINT "        ":FORI=0TO3:LOCATE18,9+I:PRINT "
 ":LOCATE18,9+I:READB$:PRINT B$:NEXT
600 RESTORE1090:FORI=0TO4:LOCATE13,8+I:PRINT "       ":LOCATE12,8+I:READA$:PRINT
A$:NEXT
610 IFPW<10THENLOCATE22,9:PRINT "dr.ｽﾄｯﾌﾟ!":FORI=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 90
0
620 IFPW>35THEN360ELSE670
630 FORI=1TO(FC(W)/5-100/CP):G=INT(RND(1)*CP-35)+1:IFG=1THENLOCATE22,9:PRINT "ｷﾞ
ﾌﾞｱｯﾌﾟ!":FORU=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 900
640 BEEP1:BEEP0:PW=PW-5:NEXT
650 IFCW<10THEN900ELSE590
660 CP=CP+2:GOTO 360
670 :GOSUB930:RESTORE1000:FORI=0TO4:LOCATE13,8+I:PRINT "          ":READA$:LOCATE13
,8+I:PRINT A$:NEXT:GOTO 400
680 GOSUB700
690 GOTO 670
700 K(A1)=INT(K(A1)+PW/10)
710 K=INT(RND(1)*100)+1
720 IF K<K(A1)THEN750
730 FORI=0TO4:LOCATE13,8+I:PRINT "      ":NEXT
740 RESTORE1090:FORI=0TO4:READA$:LOCATE13,8+I:PRINT A$:NEXT:PW=PW-S(A1):RETURN
750 IF A1>3ORA1=1THENGOSUB770
760 FORI=0TO4:LOCATE13,8+I:PRINT "      ":LOCATE13,8+I:READA$:PRINT A$:NEXT:LOCAT
E0,25:BEEP:BEEP:GOTO 780
770 FORI=0TO4:LOCATE18,8+I:PRINT"       ":NEXT:RETURN
780 PW=PW-T(A1):ON A1 GOTO 790,820,820,820,820,870,870
790 O=INT(RND(1)*(CP/10))+1:IF O=1THEN810
800 FORI=1TO2:LOCATE10,15:PRINT I:BEEP:NEXT:RETURN
810 FORI=1TO3:LOCATE10,15:PRINT I:BEEP:NEXT:GOTO 910
820 CP=CP-(FG(A1)-100/PW)
830 RESTORE1000:FORI=0TO4:LOCATE13,8+I:PRINT "       ":LOCATE13,8+I:READA$:PRINT
A$:NEXT
840 RESTORE1160:LOCATE18,8:PRINT "       ":FORI=0TO3:LOCATE18,9+I:PRINT "       ":
LOCATE18,9+I:READB$:PRINT B$:NEXT
850 IF CP<10THENLOCATE22,9:PRINT "Drｽﾄｯﾌﾟ!":FORI=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 91
0
860 IF CP>35THENRETURNELSEJ=500:GOTO 360
870 FORI=1TO(FG(A1)/5-100/PW):G=INT(RND(1)*CP-35)+1:IFG=1THENLOCATE22,9:PRINT "ｷ
ﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ!":FORI=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 910
880 BEEP1:BEEP0:CP=CP-5:NEXT
890 IF CP<20THEN910ELSE850
900 PRINT CHR$(12):PRINT C-1;"ﾆﾝ ":END
910 PRINT CHR$(12):PRINT "You win!!":BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 50
920 PRINT CHR$(12):PRINT "You are champion!!":END
930 LOCATE4,21:PRINT "                    ":LOCATE4+PW/10,21:PRINT "^"
940 LOCATE20,22:PRINT "ﾉｺﾘ ｼﾞｶﾝ ";MID$(TIME$,5,1);"分 ";RIGHT$(TIME$,2);"秒":RETUR
N
950 RESTORE980:FORI=1TO10:READN$:N$(I)=N$:NEXT
960 RESTORE990:FORI=1TO7:READFG(I):READK(I):READT(I):READS(I):NEXT
970 FORI=1TO6:READ FC(I):NEXT:RETURN
980 DATA "ﾖﾜｲ ﾏﾝ","ﾐｽﾀｰBoo","ﾀｲｶﾞｰｾﾞｯﾄｼﾝ","ｻﾞ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ","ﾊﾘｷﾘ ﾎｰｶﾞﾝ","ｼﾞｬﾝﾎﾞ ﾊﾞﾊﾞ
","ｱﾌﾞﾄﾞｰﾗｻﾞ ﾌﾞｯﾁｬｰ","ｽﾀｰ ﾊﾝｾﾝ","ｱﾝﾄﾆｵ ﾋﾟﾉｷ",""
990 DATA 0,70,1,2,5,60,2,4,10,50,2,4,30,40,4,8,40,30,2,4,20,45,5,10,15,50,5,10,4
,8,25,35,15,12
1000 DATA " ●","／■＼_","|■"," |＼"," | |"
1010 DATA"   ○ "," ＼／◣ ","  ／| ","  | ＼ ",""
1020 DATA "＼  ／","  ＼／","__■","__■■●"," ／○＼"
1030 DATA "   ／","  ●■■─","  ＼／─","",""
1040 DATA "   ／","  ●■■─"," | ＼"," ＼ |",""
1050 DATA "  ◢■＼","─○◤●＼"," ／ ◣","  ||","  ／／ "
1060 DATA "  ●_／","_／■○","  ■■＼"," ／||"," | ＼＼"
1070 DATA "  ●_","  ／■◘ "," ─■◣＼","_／＼|","／ ＼|"
1080 DATA "","","  ●","／◣___○─","─    ──"
1090 DATA "","  ■■●─","  ＼|","───  ─",""
1100 DATA "  ＼","──■■○","──＼／","",""
1110 DATA "  ＼","──■■○"," ／ |"," | ／",""
1120 DATA "／■◣","／○◥●─"," ◢ ＼"," ||","  ＼＼"
1130 DATA "＼_○"," ●■＼_"," ／■■"," ||＼","／/| |"
1140 DATA "  ○_","  ／■●"," ─■◣＼"," ／＼|","／ ＼|  ─"
1150 DATA "","","      ○","─●___◢＼","──     ─"
1160 DATA "","─○■■","  |＼"," ─ ───",""
1170 ,60,0,1,5,60,1,4,10,50,1,2,30,40,5,10,40,30,1,1,20,45,5,10,15,40,5,10
```


★僕の友達は，ぴゅう太はダサイといっています。なんてもったいないことを，僕なんかパソコンも持ってないんだぞ！（兵庫県宝塚市・**岩瀬和友11才**）……【編：岩瀬君！お友達に言ってあげなさい。「ク・ダサイ!!」】



PC-8001用 BEAT OFF!

栗原　滋

プロローグ

1989年，南極で続けて行なわれた核実験の結果，突然変異のクラゲが大発生してしまった。このクラゲは，空気呼吸ができ，氷をつきやぶって人間におそいかってその毒で殺してしまうのだった。あなたは生き残ることができるだろうか……。

入力について

50〜60行の■は GRAPH ＋<，140行は GRAPH ＋＊，110・170・220行の分は GRAPH ＋9（それぞれマザーボード）で入力してください。150行はZ〜Mの並びで適当に入力してください。タイトル文字は<とLです。

ゲームのしかた

4で左，6で右に人間が動きます。SPACE で向いている方向にハンマーが出ます。クラゲは，下のほうから人間に向かってうかんできて，氷をやぶると人間に向かってはいずってきます。クラゲが氷をやぶったときか氷よりも上にいるときにハンマーで打つと死にます。

また，ハンマーの下の氷には穴があきます。クラゲにさされるか，足もとの氷がなくなると人間が海に落ちて死にます。5人死ぬとGAMEOVER。クラゲをぜんぶ殺すと，前よりクラゲが少しふえて次の面に行きます。得点は，氷の上のクラゲが10×面数，氷をやぶったときのクラゲが30×面数です。

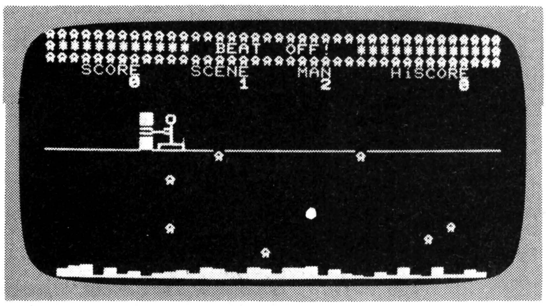
プログラムの説明

なにしろ，準備もフローチャートもなしに3時間ほどでザーッと作り上げた物ですから，あまりキレイではありません。

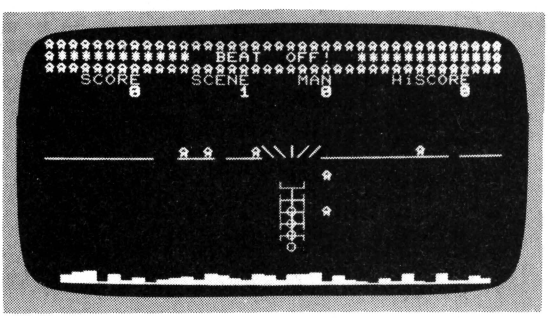
また私は直線思考型人間ですので，GOSUBもないし，変数は整数，(しかも1文字）メいっぱいマルチステートメントというプログラムです。REMも最初しかないので，変数表をつけておきます。

《第1表》 変数表

A	面数
B	クラゲの数
C	人間の数
S	スコア
H	ハイスコア
M	人間の向き
O	メイン・ループ用
I，O，Y，P	雑用ループ用
x	人間の位置
x(I)，y(I)	クラゲ(I)の位置
A＄（1〜5）	人間の形（1，2＝正常 3，4＝ハンマー5＝落下）



《写真1》クラゲをツブセ！



《写真2》やられた〜！

CHECKER FLAG

編：イ・イガイにおもしろい！

Dr.D：ハ・ハイアガってくる感じが，タ・タ・タマラン。

編，Dr.D：コイツメ！ツブセ！

影：このゲーム，ヘンなみりょくがあるみたい。2人とも熱中してます！

BEAT OFFのプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:DIM X(200),Y(200)
20 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
30 A$(1)="  O■ "+A$+"  ⊨ "+A$+"  ┗┓ "
40 A$(2)=" ■O  "+A$+" ⊨  "+A$+"  ┏┛ "
50 A$(3)="  O ■"+A$+"  ⊨═"+A$+"  ┌┴■"+CHR$(31)+CHR$(29)+" "
60 A$(4)="■ O  "+A$+" ═⊣  "+A$+"■┌┴  "+A$+" "
70 A$(5)=CHR$(28)+"     "+A$+" └┬┘ "+A$+" ┌┼┐ "+A$+"  O  "
80 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:GOTO 410
90 A=0:S=0:C=5:X=20:M=1
100 A=A+1:B=5+(A*2)
110 PRINTCHR$(12):LINE(0,0)-(38,2),"ﾎ",3,B
120 LOCATE1,1:COLOR6:PRINT"*********** BEAT  OFF!  ************"
130 LOCATE1,3:COLOR4:PRINT"  SCORE    SCENE    MAN     HiSCORE"
140 LINE(0,10)-(38,10),"￣",5
150 LOCATE1,22:COLOR3:PRINT"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
160 LOCATE1,4:COLOR7:PRINTUSING"  #####       ##      #       #####";S,A,C,H
170 COLOR3:FORI=1TOB:Y(I)=INT(RND(1)*9)+12:X(I)=INT(RND(1)*36)+2:LOCATEX(I),Y(I)
:PRINT"ﾎ";:NEXT
180 BEEP1:FORO=0TOB:BEEP0:IFO>BGOTO 330
190 LOCATEX(O),Y(O):PRINT" ";
200 IFY(O)>9THENY(O)=Y(O)-1
210 IFY(O)>8THENX(O)=X(O)+SGN(X-X(O))
220 COLOR3:LOCATEX(O),Y(O):PRINT"ﾎ";
230 IFY(O)=9ANDX(O)=XGOTO340
240 IFINP(0)=191ANDX<35THENIFM=1THENX=X+1ELSEM=1
250 IFINP(0)=239ANDX>3THENIFM=2THENX=X-1ELSEM=2
260 COLOR7:LOCATEX-2,7:PRINTA$(M);
270 IFINP(9)=191THENLOCATEX-2,7:PRINTA$(M+2):FORI=1TO150:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXTE
LSE320
280 FORI=1TOB:IFPEEK(&HF302+X(I)*2+Y(I)*120)=135ANDI=<BTHENSWAPX(I),X(B):SWAPY(I
),Y(B):B=B-1:S=S+10*A:BEEP1:LOCATE1,4:COLOR7:PRINTUSING" ######";S:BEEP0:FORU=1T
O30:BEEP1:BEEP0:NEXT
290 IFPEEK(&HF302+X(I)*2+(Y(I)-1)*120)=135ANDI=<BTHENSWAPX(I),X(B):SWAPY(I),Y(B)
:B=B-1:S=S+30*A:BEEP1:LOCATE1,4:COLOR7:PRINTUSING" ######";S:BEEP0:FORU=1TO60:BE
EP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT
300 NEXT
310 IFB=0GOTO 100
320 IFPEEK(-2128+X*2)+PEEK(-2128+(X+1)*2)+PEEK(-2128+(X+2)-2)=96GOTO 340
330 NEXT:GOTO 180
340 FORI=0TO11:COLORRND(1)*4+3:LOCATEX-2,6+I:PRINTA$(5):BEEP0:FORY=1TO5:NEXT:BEE
P1:LOCATEX-2,9:PRINT"\\I//":NEXT:BEEP0
350 C=C-1:IFC>=0GOTO110
360 FORI=0TO30:COLORRND(1)*4+3:LOCATEX-2,18:PRINTA$(5):BEEP1:FORY=1TOI*2:NEXT:BE
EP0:LOCATEX-2,9:PRINT"\\I//":NEXT:BEEP0
370 COLOR2:A$="GAME OVER":FORI=1TO9:LOCATE14,15:PRINTLEFT$(A$,I):BEEP1:FORP=1TO2
0:NEXT:BEEP0:FORP=1TO500:NEXT:NEXT
380 FORI=1TO2000:NEXT:IFS>HTHENH=S:LOCATE9,17:PRINT"You are high-SCORE!!"
390 COLOR6:A$="HIT RETURN KEY":FORI=1TO14:LOCATE12,23:PRINTLEFT$(A$,I):BEEP1:FOR
P=1TO20:NEXT:BEEP0:FORP=1TO400:NEXT:NEXT:LINE23,1:BEEP
400 FORI=1TO3000:IFINKEY$=CHR$(13)GOTO90ELSENEXT:GOTO410
410 FORI=2TO100STEP4:LINE(0,I)-(80,I),PSET,INT(RND(1)*7)+1:NEXT
420 COLOR4:LOCATE0,2
430 PRINT"  ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬  ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
440 PRINT"  ■ ▬  ■  ■  ■    ■ ▬  ■
450 PRINT"  ■ ◢■ ■  ■  ■    ■ ▬  ■
460 PRINT"  ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬  ■    ■ ▬▬▬▬▬▬▬▬
470 PRINT"  ■ ▬  ■  ■  ■    ■ ▬  ■
480 PRINT"  ■ ▬  ■  ■  ■    ■ ▬  ■
490 PRINT"  ▬▬▬▬▬▬▬  ■  ■    ▬▬▬▬  ■
500 COLOR6:PRINT:PRINT
510 PRINT"           KEY FUNCTION":COLOR5
520 PRINT"           ┌┬────┐    ┌───┬┐
530 PRINT"           ││ 4  ╞══<>══╡ 6 ││
540 PRINT"           └┴────┘    └───┴┘
550 PRINT:PRINT"                     HUMMER
560 PRINT:PRINT"               ┌┬─────────────┬┐
570 PRINT"           ││   S P A C E   ││
580 PRINT"           └┴─────────────┴┘
590 COLOR2:PRINT:PRINT
600 PRINT"        HIT RETURN KEY TO START":LINE22,1
610 IFINKEY$<>CHR$(13)GOTO 610
620 FORI=2TO100STEP4:LINE(0,I)-(80,I),PSET,INT(RND(1)*7)+1:NEXT:GOTO 90
```

★今日電波新聞社に電話をかけた。すると女の人の声，「えっ，女の人がいたの！」。ところでベーマガ編集部に女性は何人いるんですか？(三重県多気郡・**中川英也14才**)……【**影**：編君を入れると2人だよ！……オエッ！】



PC-8801(N88)用

Welcome でんでんタウン

森　巧尚

STORY

ここは大阪・日本橋。関西一の電気街,「でんでんタウン」です!

ある日，M君は日本橋に買い物をしにきました。でもあまりに店が多いので，どの店にしたらいいのかまよいます。目的の店へ行くまでの店々で，知らず知らずにお金を使ってしまうんです。そのうえ早く店に行きたくて，信号無視までするしまつ。はたして，M君は目的の品物を，買えるんでしょーか。

遊びかた

Sを押すとゲーム開始です。4と6で左右移動。2と8で道路を横切りますが，横断歩道のところしか歩けません。

最初1万円持っていますが，店の前にいるといろんなものがほしくなって，お金がどんどん減ってきます。

〒か円の示す店が目的の店なんです。10軒まわると1ROUNDクリアでつぎの面です。

車にひかれたり，帰りの電車代までなくなると，GAME　OVERです。

CHECKER FLAG

編：今月の森作品はPC－8801のN88ベーシック版で登場です。

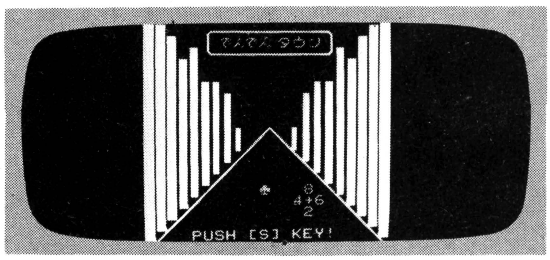
Dr.D：ベーマガの読者にはお金持もいるようで，PC－8801の所有者もけっこうおるようだ。さて，このゲーム，基本は道路横断だが，秋葉原に次ぐ有名なエレクトロニクス・タウン大阪・日本橋をテーマにしたところが森君らしいアイデアだ。キャラはきれいだが，たとえ荒くなってももっと大きくするのも効果的手法だと思う。アドバイスしておこう。

プログラム

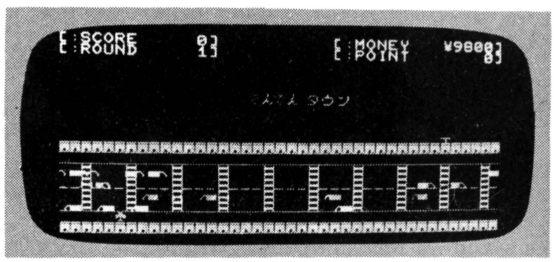
DATAがすごくあって，しんどいかもしれへんけど，そのぶんきれいな画面になるからがんばってください。それと，みなさんは信号無視なんかしないよーに!!

参考にしたもの

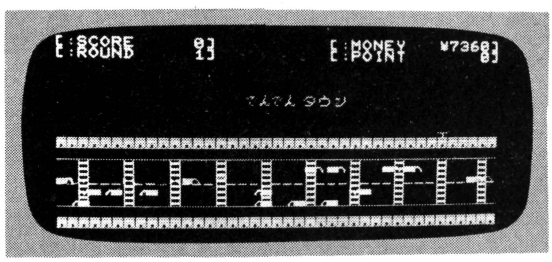
大阪のでんでんタウン



▲《写真1》スタート画面



▲《写真2》でんでんタウンにきました。♣がキミです

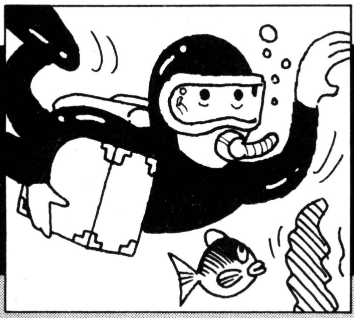


▲《写真3》左から4番目の歩道をわたってます。見えるかな?

★ウェーン，ベーマガに熱中していたら彼女にフラれたヨ～!影さんどうにかして!!(千葉市・河村朋秀16才)
……【影：多少の犠牲はしかたのないこと。アキラメロ～!!編：影さんには河村君の若さがウラヤマシイのだ!】

```
100 :DEFINT A-Z :SCREEN 0,0
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 DEF FNP(X,Y)=PEEK(&HF3C8+X*2+Y*120)
130 :H=0
140 DIM D%(26),N1%(26),T%(26),U%(26)
150 DIM N2%(26),B%(26),O%(26),CAR$(4)
160 FOR I=0 TO 26 :READ  D%(I):NEXT I
170 FOR I=0 TO 26 :READ N1%(I):NEXT I
180 FOR I=0 TO 26 :READ  T%(I):NEXT I
190 FOR I=0 TO 26 :READ  U%(I):NEXT I
200 FOR I=0 TO 26 :READ N2%(I):NEXT I
210 FOR I=0 TO 26 :READ  B%(I):NEXT I
220 FOR I=0 TO 26 :READ  O%(I):NEXT I
230 REM ●○●○● T I T L E ●○●○●
240 CLS 3
250  :COLOR 7
260 FOR I=10 TO 20
270  LOCATE    I,33-I :PRINT "/"
280  LOCATE 41-I,33-I :PRINT "\"
290  FOR J=32-I TO I+RND*3-8 STEP -1
300   LOCATE    I,J:PRINT CHR$(147-I/2)
310   LOCATE 41-I,J:PRINT CHR$(147-I/2)
320  NEXT J
330 NEXT I
340  PUT@(266,40),D%
350  PUT@(284,40),N1%
360 PUT@(302,40),D%
370 PUT@(320,40),N1%
380 PUT@(348,40),T%
390 PUT@(370,40),U%
400 PUT@(394,40),N2%
410 LOCATE 15,4:PRINT "┌──────────┐"
420 LOCATE 15,5:PRINT "│          │"
430 LOCATE 15,6:PRINT "└──────────┘"
440 :COLOR 2
450 LOCATE 20,18 :PRINT "♣"
460 :COLOR 4
470 LOCATE 24,18 :PRINT  "8"
480 LOCATE 23,19 :PRINT "4+6"
490 LOCATE 24,20 :PRINT  "2"
500 :COLOR 6
510 LOCATE 14,22 :PRINT "PUSH [S] KEY!"
520 FOR I=1 TO 7
530 FOR J=1 TO 7
540  COLOR=(J,I MOD J)
550 IF INP(4)=247 THEN 590
560 NEXT J
570 NEXT I
580 GOTO 520
590 REM ●○●○● S T A R T ●○●○●
600 FOR I=0 TO 7 :COLOR=(I,I):NEXT I
610 :S=0 :R=1   :CN=1
620 :P=0 :M=500 :SH=0
630 REM ●○●○● S C R E E N ●○●○●
640 CLS
650 LINE(639,111)-(0,111),1
660 LINE(639,144)-(0,144),1
670 LINE(639,128)-(0,128),7,,&HFFF0
680 FOR I=0 TO 624 STEP 16
690  PUT@(I, 96),B%,PSET
700  PUT@(I,152),B%,PSET
710 NEXT I
720 FOR I=32 TO 671 STEP 64
730  FOR J=112 TO 136 STEP 8
740   PUT@(I,J),O%,PSET
750  NEXT J
760 NEXT I
770 N=R+5 :IF N>15 THEN N=15
780 FOR I=1 TO 4
790  CAR$(I)=STRING$(40," ")
800  FOR J=1 TO N :X=RND*37+2
810   MID$(CAR$(I),X)=CHR$(131)
820   IF I<3 THEN MID$(CAR$(I),X+1)="╮"
830   IF I>2 THEN MID$(CAR$(I),X-1)="╭"
840  NEXT J
850 NEXT I
860 :X=5 :Y=18  :COLOR 2
870 :LOCATE X,Y :PRINT "♣"
880 :COLOR 6
890 FOR I=1 TO 4
900  LOCATE 0,I+13 :PRINT CAR$(I);
910 NEXT I
920 GOSUB 1360
930 REM ●○●○● M A I N ●○●○●
940 *MAIN
950  I0=INP(0) :I1=INP(1)
960  IF I0=255 AND I1=255 THEN *STORE
970  IF I0=251 OR  I1=254 THEN *ODAN
980  IF Y<>13  AND Y<>18  THEN *STORE
990  VX=SGN(223-I0)
1000  IF VX+X<0 OR VX+X>40 THEN *STORE
1010  LOCATE X,Y :PRINT " " :X=X+VX
1020  IF X=SX AND Y=SY THEN GOSUB *SHOP
1030  GOTO *STORE
1040 *ODAN
1050  IF (X-2) ¥ 4<>(X-2)/4 THEN *STORE
1060  VY=1 :IF I1=254 THEN VY=-1
1070  IF VY+Y<13 OR VY+Y>18 THEN *STORE
1080  LOCATE X,Y :PRINT " " :Y=Y+VY
1090  IF FNP(X,Y)<>32 THEN *OVER
1100  IF X=SX AND Y=SY THEN GOSUB *SHOP
1110 *STORE
1120  IF P=10 THEN *ROUND
1130  :COLOR 2:LOCATE X,Y :PRINT "♣"
1140  BEEP 1:BEEP 0
1150  IF Y<>13 AND Y<>18 THEN *CAR
1160  M=M-1 :COLOR 7: LOCATE 0,0
1170  PRINT USING "[:SCORE #####]              [:MONEY¥¥#######]";S;M*20;
1180  IF M=0 THEN *OVER
1190  REM ●○●○● MOVE CAR ●○●○●
1200 *CAR
1210  CN=1-CN :IF CN=1 THEN GOTO 1240
1220  CAR$(1)=RIGHT$(CAR$(1), 1)+ LEFT$(CAR$(1),39)
1230  CAR$(4)=RIGHT$(CAR$(4),39)+ LEFT$(CAR$(4),1)
1240  CAR$(2)=RIGHT$(CAR$(2), 1)+ LEFT$(CAR$(2),39)
1250  CAR$(3)=RIGHT$(CAR$(3),39)+ LEFT$(CAR$(3),1)
1260  :COLOR 6
1270  FOR I=1 TO 4
1280   LOCATE 0,I+13 :PRINT CAR$(I);
1290  NEXT I
1300  P$=CHR$(FNP(X,Y))
1310  IF INSTR("╭━╮",P$)<>0 THEN *OVER
1320  GOTO *MAIN
1330 *SHOP
1340  LOCATE SX,SY-(SH=0)*2+(SH=1)*2
1350  PRINT " ":BEEP 1:S=S+100 :P=P+1
1360  COLOR 7 :LOCATE 0,0
1370  PRINT USING "[:SCORE #####]              [:MONEY¥¥#######]";S;M*20;
1380  PRINT USING "[:ROUND    ###]              [:POINT     ###]";R;P
1390  SH=1-SH :SY=13:IF SH=0 THEN SY=18
1400  SX=RND*39 :COLOR 4
1410  LOCATE SX,SY-(SH=0)*2+(SH=1)*2
1420  PRINT CHR$(145+(SH=0));
1430  RETURN
1440  REM ●○●○● ROUND OVER ●○●○●
1450 *ROUND
1460  LOCATE SX,SY-(SH=0)*2+(SH=1)*2
1470 PRINT " ";
1480  R=R+1 :S=S+M*20:P=0 :M=500
1490  FOR I=1 TO 20
1500   FOR J=1 TO 10 :BEEP J¥2 :NEXT J
1510  NEXT I :BEEP 0
1520  GOTO 770
1530  REM ●○●○●  O U T  ●○●○●
1540 *OVER
1550  :COLOR 2 :LOCATE X,Y:PRINT "♣"
1560  FOR I=0 TO 128
1570   :BEEP 1
1580   POKE &HF3C8+X*2+Y*120,I MOD 32
1590   :BEEP 0
1600  NEXT I
1610  :COLOR 5
1620  LOCATE 9,7 :PRINT "[illegible]"
1630  LOCATE 9,8 :PRINT "[illegible]"
1640  LOCATE 9,9 :PRINT "[illegible]"
1650  :COLOR 3 :IF H<S THEN H=S
1660  LOCATE 15,21 :PRINT "HI-SCORE";H;
1670  :COLOR 6
1680  LOCATE 15,23:PRINT"PUSH [S] KEY";
1690  IF INP(4)<>247 THEN 1690
1700  GOTO 230
1710 REM ●○●○● DATA ●○●○●
1720 DATA 16, 8, 0, 0, 0, 0, 20485,-4081
1730 DATA 0,-32096,-15376, 0, 2049, 6147, 0, 8
1740 DATA 12, 0, 4, 12, 0, 8, 12, 0
1750 DATA 16385,-16381, 0
1760 DATA 16, 8,-32768,-16384, 0, 16384,-16384, 0
1770 DATA-32768,-16384, 0, 1, 3, 0, 2, 3
1780 DATA 0, 16389,-16369, 0,-32216,-15556, 0, 5200
1790 DATA 15600, 0, 0
1800 DATA 16, 8, 0, 0, 0,-22518,-22518,-1009
1810 DATA 272, 272, 816, 640, 640, 960, 261, 261
1820 DATA 783,-22528,-22528,-1024, 4096, 4096, 12288,-32726
1830 DATA-32726,-16321, 0
1840 DATA 16, 8, 1,-32767,-32767,-32768,-32767,-32767
1850 DATA 21525,-961,-961, 640, 960, 960, 320, 960
1860 DATA 960, 512, 768, 768, 1024, 3072, 3072,-24534
1870 DATA-4033,-4033, 0
1880 DATA 16, 8, 0, 0, 0, 3072, 3072, 1024
1890 DATA 3324, 3324, 2216, 3072, 3072, 1024, 3072, 3072
1900 DATA 2048, 12288, 12288, 4096,-16384,-16384,-32768, 255
1910 DATA 255, 85, 0
1920 DATA 16, 8,-385,-19411, 19026, 19026,-19411, 0
1930 DATA-385,-385,-385,-385, 26214, 26214,-385,-385
1940 DATA-385, 14940, 14940, 14940, 10836, 10836, 10836,-15887
1950 DATA-25764,-3018, 0
1960 DATA 16, 8, 576, 576, 576,-385,-385,-385
1970 DATA-385,-385,-385, 576, 576, 576, 576, 576
1980 DATA 576,-385,-385,-385,-385,-385,-385, 576
1990 DATA 576, 576, 0
```


★今ディスプレイを買うために必死で宝くじを買っている。当たらんかなあ？（岡山県倉敷市・**藤井　寛15才**）
……【**影**：当たらんだろうね。あきらめてスグに宝クジを私に送った方がいい。**編**：ヒドイ‼**影**：待ってるよ！】



PC-9801(N88カセットバージョン)用
宝石商サム

原田　修

知る人ぞ知る，あのＶＩＣ－1001のゲームの移植版です。前作よりもさらにＰＯＷＥＲ ＵＰしてＣＯＭＥ ＢＡＣＫしてきました。さて――

～ プログラム ～

すべてがＢＡＳＩＣでできています。キャラクタの移動にＰＯＫＥを用いているため，かなりの数のキャラクタを動かしても十分ゲームが出来るほどのスピードが得られました。本当はＧＥＴ＠，ＰＵＴ＠を用いてキャラクタ定義もしたかったのですが，時間がなくてできませんでした。どうもすみません。

～ ゲームの内容 ～

ルールは単純なので，すぐに理解できるでしょう。1面はアンゴとモンスターが1匹ずつ，2面はモンスターが2匹，3面はアンゴが2匹にモンスターが1匹，パイプが高くなり，4面はアンゴは3匹，5面はモンスターがまた2匹になり，このパターンがずっと続きます。サムが全部やられると，ゲーム・オーバーです。

～ 移植の手びき ～

ＢＭ4月号の森　巧尚氏の「3Ｄ－ＤＲＩＶＥ！」と「3Ｄ～ＳＰＡＣＥ　ＴＲＩＰ！」の移植法を書いておきます。つぎのように書き加えて入力してください。

※3D－DRIVE

```
10 DEF SEG=&HA000:WIDTH…
60 ……IF PEEK(A*4+3840)<>
     32 THEN……
70 I=INP(224):……
```

※3D－SPACE TRIP

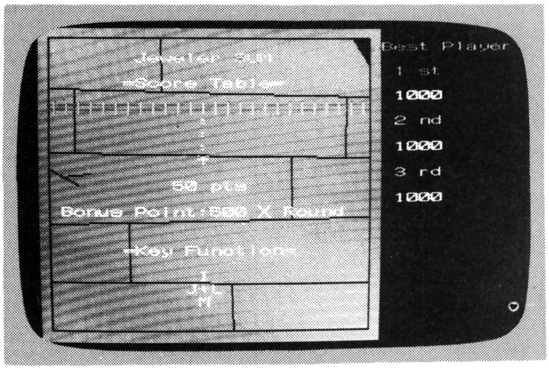
```
1 DEF SEG=&HA000:WIDTH…
7 ……IF PEEK(A*4+3840)<>
     32 THEN……
8 I=INP(224):……
```

ＰＣ－8801よりも数倍早いゲームが楽しめます。

Ｐ．Ｓ　画面作成協力者，梶原君，ありがとう。

―参考にしたもの―

- ○ＰＣ－9801リファレンスマニュアル
- ○ＰＣ－9801ユーザーズマニュアル
- ○ＢＭ4月号／3Ｄ－ＤＲＩＶＥ！ 3Ｄ－ＳＰＡＣＥＴＲＩＰ！森　巧尚
- ○ＢＭ3月号／宝石商サム　原田　修



▲《写真1》レールからぶら下がって宝石を取る！
タイトル画面

変数表

X，Y	サムの座標
Mx（x），MY（x）	アンゴの座標
Dx（x），DY（x）	モンスターの座標
K1，K2	アンゴ，モンスターの数
CR	COLOR　RAM
PT	パイプの高さ
R	ラウンド数
SC	スコア
SK	サムの数
DK	ダイヤの数

プログラム表

1：ショキカ(1)	1000～1015：ショキカ(2)
8：デモへとぶ	1020：スコアプリント・サブルーチン
9：画面作成	1030：ダイヤパイプ 〃
10～65：ＳＵＭを動かす	1040～1050：面クリア
100～135：アンゴを動かす	1100～1143：ゲーム・オーバー
200～245：モンスターを動かす	1200～1290：デモ

★僕は今月はじめてベーマガを読んだ。すごくおもしろい！ 300円でこんなにマイコンのことが書いてあるなんてすごいなあ～～。(埼玉県川口市・脇　紀和12才)……【一同：紀和君バンザーイ!!ベーマガバンザーイ!!】

CHECKER FLAG

Dr.D：編君！なんでこんなせまいところにおしこめるんだ！プンプン！

編：いやあ，１本でも多くプログラムを載せるためです。こらえてツカ〜さい。

Dr.D：そういうことなら，ガマンしておこう。さて，いよいよ16ビット・マシーンのプログラムが載ったな。

編：ＰＣ−9801ユーザーのみなさん，お待たせしました。色もなかなかシブくて，いいですね。原田君は，このゲームをＶＩＣ−1001でも投稿してくれたんですね。

影：原田君て，お金持ちなのね。ワタシにも１台パソコンちょうだい！

編：ところが影さん，原田君はお金持ちのお友だちがいるようで，9801は借り物だそうですよ。安心してください。

影：それでもいいよ。ワタシには金持の友人も同りょうも，上司もいないんだから。

Dr.D：影君には，お金持の奥さんがもらえる条件だけはそろっているではないか。メゲずにガンバリたまえ。

影：ハーイ。やるゾ！

編：独身というだけで可能性はないと思うけど……。

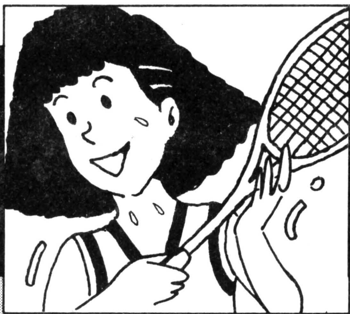
宝石商サムのプログラム・リスト

```
1 DEF SEG=&HA000:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CLS 3:DIM MX(2),MY(2),D
X(1),DY(1),DH(1):H1=1000:H2=1000:H3=1000
8 GOSUB 1000:GOTO 1200
9 CLS:BEEP 1:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 1010:GOSUB 1020:GOSUB 1030
10 COLOR 1:I=INP(227):IF I=253 AND Y>YS THEN Y=Y-1:POKE X*4+Y*160+160,32:GOTO 60
20 IF I=223 AND Y<23 THEN Y=Y+1:POKE X*4+Y*160-160,58:GOTO 60
30 IF I=251 AND X>1 AND Y=YS THEN X=X-1:POKE X*4+Y*160+4,32:GOTO 60
40 IF I=239 AND X<26 AND Y=YS THEN X=X+1:POKE X*4+Y*160-4,32:GOTO 60
60 IF PEEK(X*4+Y*160)=234 THEN SC=SC+50:JK=JK+1:BEEP 9:FOR I=0 TO 9:NEXT:BEEP 0:
POKE X*4+Y*160,92:POKE CR+X*4+Y*160,33:GOSUB 1020
65 POKE CR+X*4+Y*160,33:POKE X*4+Y*160,92
100 FOR MK= 0 TO K1
110 MH=INT(RND*2):IF MH=0 AND MX(MK)>1 THEN MX(MK)=MX(MK)-1:POKE MX(MK)*4+MY(MK)
*160+4,32:MC=62:GOTO 130
120 IF MH=1 AND MX(MK)<26 THEN MX(MK)=MX(MK)+1:POKE MX(MK)*4+MY(MK)*160-4,32:MC=
60
130 IF MX(MK)=X AND MY(MK)=<Y THEN POKE CR+MX(MK)*4+MY(MK)*160,65:POKE MX(MK)*4+
MY(MK)*160,MC:GOTO 1110
135 POKE CR+MX(MK)*4+MY(MK)*160,65:POKE MX(MK)*4+MY(MK)*160,MC:NEXT MK
200 FOR DK=0 TO K2:IF DX(DK)=1 THEN DH(DK)=1
210 IF DX(DK)=26 THEN DH(DK)=0
220 IF DH(DK)=0 THEN DX(DK)=DX(DK)-1:POKE DX(DK)*4+DY(DK)*160+4,32:GOTO 240
230 IF DH(DK)=1 THEN DX(DK)=DX(DK)+1:POKE DX(DK)*4+DY(DK)*160-4,32
240 IF DX(DK)=X AND Y=DY(DK)+2 THEN 1100
245 POKE CR+DX(DK)*4+DY(DK)*160,193:POKE DX(DK)*4+DY(DK)*160,64:NEXT DK:BEEP 1:B
EEP 0:GOTO 10
1000  LINE(0,0)-(447,199),7,B:LINE(16,7)-(433,191),7,B:LINE(15,7)-(432,191),7,B:
TILE$=CHR$(&H0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HAA):PAINT(10,10),TILE$,7:PAINT(40,40),TILE$,7:
LINE(15,40)-(432,45),7:LINE(15,80)-(432,83),7:LINE(15,124)-(432,120),7:LINE(15,1
60)-(432,161),7
1001 LINE(160,7)-(161,41),7:LINE(49,41)-(50,79),7:LINE(401,45)-(400,82),7:LINE(3
30,82)-(331,120),7:LINE(119,123)-(120,160),7:LINE(252,161)-(254,191),7:LINE(432,
25)-(410,7),7:LINE(15,90)-(55,100),7:LINE(32,95)-(70,93),7
1002 LINE(161,7)-(162,41),7:LINE(50,41)-(51,79),7:LINE(402,45)-(401,82),7:LINE(3
29,82)-(330,120),7:LINE(120,123)-(121,160),7:LINE(251,161)-(253,191),7:PAINT(430
,20),7,7:COLOR=(7,0)
1010 SC=0:JK=0:X=14:Y=11:CR=8192:MC=60:FOR I=0 TO 2:MX(I)=12:NEXT:MY(0)=12:MY(1)
=4:MY(2)=20:DX(0)=26:DX(1)=1:DY(0)=9:DY(1)=9:DH(0)=1:DH(1)=0:SK=5:R=1:YS=11:PT=1
0:K1=0:K2=0
1015 COLOR 2:LOCATE 28,5:PRINT "Hi-Score":LOCATE 28,7:PRINT H1:COLOR 7:LOCATE 28
,14:PRINT "Sum":COLOR 1:LOCATE 28,16:PRINT LEFT$("¥¥¥¥¥",SK):COLOR 2:LOCATE 28,1
8:PRINT "Round":LOCATE 28,20:PRINT R:RETURN
1020 LOCATE 28,1:COLOR 1:PRINT "Score":LOCATE 28,3:PRINT SC:LOCATE 28,10:COLOR 1
:PRINT "Diamonds":LOCATE 28,12:COLOR 5:PRINT LEFT$("◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆",JK):IF JK<10 THE
N RETURN ELSE 1040
1030 LOCATE 4,23:COLOR 5:PRINT "◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆":LOCATE 1,PT:COLOR 2:PRINT "
╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪";:RETURN
1040 COLOR 1:FOR I=0 TO 16:LOCATE 6,6:PRINT LEFT$("Congratulation!!",I):FOR J=0
TO 150:NEXT J,I:LOCATE 7,8:PRINT "Bonus 500 X";R:SC=SC+R*500:BEEP 1
1041 FOR I=0 TO 2:MX(I)=12:NEXT:DX(0)=26:DX(1)=1:DH(0)=1:DH(1)=0:R=R+1:X=14:Y=YS
:JK=0:IF R=2 THEN K2=1:GOTO 1050
1042 IF R=3 THEN K1=1:K2=0:DY(0)=1:PT=2:YS=3:Y=YS:GOTO 1050
1043 IF R=4 THEN K1=2:GOTO 1050
1044 IF R=>5 THEN K2=1:DY(1)=1
1050 FOR I=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0:CLS:GOSUB 1015:GOSUB 1020:GOSUB 1030:GOTO 10
1100 POKE CR+DX(DK)*4+DY(DK)*160,193:POKE DX(DK)*4+DY(DK)*160,64:FOR I=0 TO 49:I
F INT(RND*2)=0 THEN CD=193:BEEP 1:BEEP 0 ELSE CD=33
1101 POKE CR+X*4+Y*160,CD:FOR J=0 TO 9:NEXT J,I
1110 VP=PEEK(3680+X*4):CP=PEEK(CR+3680+X*4):BEEP 1:FOR I=Y+1 TO 23:POKE CR+X*4+I
*160,33:POKE X*4+I*160,92:POKE X*4+I*160-160,32:FOR J=0 TO 49:NEXT J,I:BEEP 0
1120 FOR I=0 TO 49:IF INT(RND*2)=0 THEN POKE 3680+X*4,42 ELSE POKE 3680+X*4,43
1121 BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO 9:NEXT J,I:POKE CR+3680+X*4,CP:POKE 3680+X*4,VP:FO
R I=0 TO 2:POKE MX(I)*4+MY(I)*160,32:NEXT:FOR I=0 TO 1:POKE DX(I)*4+DY(I)*160,32
:NEXT:FOR I=0 TO 2:MX(I)=14:NEXT:DX(0)=26:DX(1)=1:FOR I=YS TO 22:POKE X*4+I*160,
32:NEXT
1130 X=14:Y=YS:SK=SK-1:LOCATE 28+SK,16:PRINT " ":IF SK>0 THEN GOSUB 1015:GOTO 10
1140 IF SC=>H1 THEN H3=H2:H2=H1:H1=SC:GOTO 1143
1141 IF SC=>H2 THEN H3=H2:H2=SC:GOTO 1143
1142 IF SC=>H3 THEN H3=SC
1143 COLOR 1:FOR I=0 TO 13:LOCATE 7,6:PRINT LEFT$("* Game Over *",I):FOR J=0 TO
150:NEXT J,I:FOR I=0 TO 2999:NEXT
1200 GOSUB 1290:LOCATE 8,2:PRINT "Jeweler SUM":LOCATE 7,4:PRINT"=Score Table=":C
OLOR 2:LOCATE 1,6:PRINT"╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪":LOCATE 13,10:COLOR 5:PRINT "
◆":COLOR 1:FOR I=0 TO 12:LOCATE I,7:PRINT " ¥":FOR J=0 TO 150:NEXT J,I:FOR I=8 T
O 10
1201 LOCATE 13,I-1:PRINT ":":LOCATE 13,I:PRINT "¥":FOR J=0 TO 150:NEXT J,I:BEEP
1:FOR I=0 TO 9:NEXT:BEEP 0:COLOR 7:LOCATE 11,12:PRINT "50 pts":LOCATE 2,14:PRINT
"Bonus Point:500 X Round"
1202 LOCATE 7,17:PRINT "=Key Function=":LOCATE 13,19:PRINT "I":LOCATE 12,20:PRIN
T"J+L":LOCATE 13,21:PRINT"M":FOR I=0 TO 100:COLOR 1+INT(RND(1)*7):LOCATE 8,2:PRI
NT "Jeweler SUM":FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
1203 COLOR 2:FOR I=26 TO 13 STEP -1:LOCATE I,9:PRINT "> ":FOR J=0 TO 150:NEXT J,
I:COLOR 1:BEEP 1:FOR I=11 TO 23:LOCATE 13,I-1:PRINT " ":LOCATE 13,I:PRINT "¥":FO
R J=0 TO 49:NEXT J,I:BEEP 0
1204 GOSUB 1290:LOCATE 10,2:PRINT "=Cast=":LOCATE 7,4:PRINT "..........SUM":LOC
ATE 7,6:PRINT ".......Ann-go":LOCATE 7,8:PRINT".......Monster":LOCATE 7,10:PRIN
T"........Jewel":COLOR 1:LOCATE 6,4:PRINT "¥"
1205 COLOR 2:LOCATE 6,6:PRINT ">":COLOR 6:LOCATE 6,8:PRINT "@":COLOR 5:LOCATE 6,
10:PRINT "◆":COLOR 7:LOCATE 10,22:PRINT "* 1983 By JARA *":DL=0:D$="
                Push 'S' Key To Start !!"
1206 FOR I=0 TO 51:D$=RIGHT$(D$,50):D$=D$+LEFT$(D$,1):LOCATE 1,18:PRINT LEFT$(D$
,26):FOR J=0 TO 150:NEXT J:IF INKEY$="s" THEN 9 ELSE NEXT I:DL=DL+1:IF DL=9 THEN
 1200 ELSE 1206
1290 CLS:LOCATE 28,1:COLOR 2:PRINT "Best Player":LOCATE 29,3:PRINT "1 st":COLOR
1:LOCATE 29,7:PRINT "2 nd":COLOR 6:LOCATE 29,11:PRINT "3 rd":COLOR 7:LOCATE 28,5
:PRINT H1:LOCATE 28,9:PRINT H2:LOCATE 28,13:PRINT H3:RETURN
```


★こんど僕の学校にきた音楽の先生は，なんとマイコンを使って授業をする!!（大阪市・**長井澄夫11才**）……**【編**：ススンデル〜!!長井君！こんどその授業風景をレポートしてくれない？**】**

ぴゅう太用

グレード・アップ・テニス・ゲーム



森　実

はじめに

何の変てつもない，テニスゲームです。はじめ,「オジャマ虫」「ブラックホール」「ホワイトホール」「ワープボール」付きという超デラックスなテニスゲームを作ったのですが，実際にＰＬＡＹしてみたところ，相手方（恋人なのですが）から，酷評を受け（クソ！）テニスゲームの原点へもどることになりました。

あそびかた

コントローラ１と２が，それぞれ左と右のラケット操作用です。ラケットはコントローラーパッドの上を押すと上へ，下を押すと下へ移動します。

なお，ゲームスタート，サーブなどは

バージョン１では　ＲＴキー

〃　　２では　コントローラー１のＳＲキー

で行ないます。

（バージョン３，４については基本としたプログラムしだいです)。

一応，５点でゲーム・オーバーなのですが，終了音があるだけですので，自分で適当なコメントをだすように改良してください。サーブを行なうと，ただちにつぎのゲームがはじまります。

改造のアドバイス(1)

ただのテニスゲームでは，おもしろくも何ともないという人のために，変更点をいくつか……。

まず，バージョン１（**リスト１**）では，サーブ待ちとなるたびに，画面下部に，リストの「トマレ」などが表示されますが，これが気になる人は，**リスト２**を入力し，バージョン２に変更してください。(ただし，サーブ権…といってもどちらにボールが出るかは不明ですが一方的にプレーヤー１に移ります)。

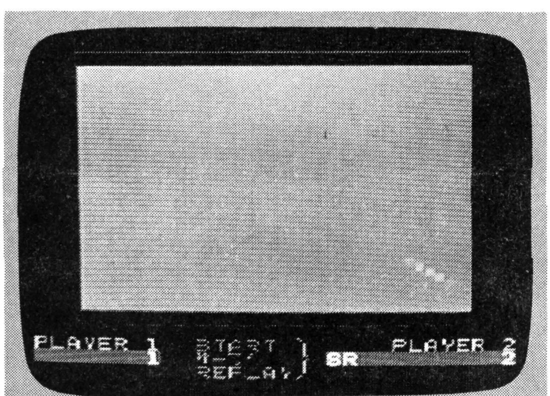
なお,340行は消去（スペース入力）してください。

つぎにバージョン３（オジャマ黒べエバージョン）アニメ３を**第２図**のように変更後，リスト３を追加してプログラムを入力してください。オジャマ虫がボールに付きまといます。

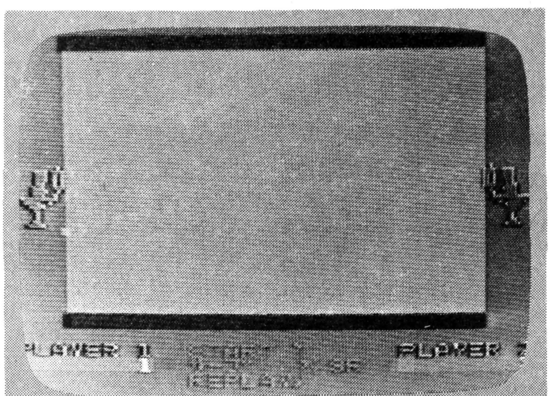
バージョン４（影さん用特別バージョン）アニメ１，２，３を**第３図**のように変更し，**リスト４**を追加してプログラムを入力してください。

改造のアドバイス(2)

変数ＡとＢが，ボールのヨコ，タテの動きを決定していますので，40，45行を操作することでスピードは自由に変化します。また，ラケット移動速度は65, 70,



▲《写真１》オリジナルのゲーム画面



▲《写真２》影さん用のゲーム画面

★影さんはバカかアホですか？イエスかハイで答えてください。(東京都中野区・田村　清13才)……【**編**：こういう質問は慎重に答えなければいけませんよ。いいですか，影さん？**影**：ハイ!!**編**：田村君！“ハイ”だって！】

90，95行を変更してください。

「ブラックホール」「ホワイトホール」を付けるには，ボールが，ある位置（ブラックホール）となったとき，別の位置（ホワイトホール）へ移動させればよいのです。画面もそれなりに処理してください。

「ワープボール」なるものを追加するにはラケットのある位置（170～215行に注意）でボールが反射したとき，ヨコ方向の速度変化を大きく（たとえばA＝－A－A）してやればよいのです。これで2～3回ラリーすると，ボールスピードが上がりすぎ，移動中に一瞬見えるだけとなって，ラケット操作が難しくなります。

「スリップゾーン」を設けるには，X４，Y４がある値となったときに，A，Bをランスウで変化させてやれば良い訳です。ただしAの変化時はA＝０とならないように注意してください。

その他，プログラムを変更しなくても，ボールとバックカラーを一致させることにより，不透明ゾーンは簡単に設置できます（ラケットを消すのもおもしろいです）。

★プライベート・コメント

小夜，これなら文句ないだろ？　公共の誌面を借り，失礼しました。

```
  5 P1=0
 10 P2=0
 15 Y1=76
 20 Y2=76
 25 X4=127
 30 Y4=84
 35 トマレ
 40 A=5-ランスウ(1)*10
 45 B=5-ランスウ(10)
 50 キイ 1 J,K
 55 モシ J=1ナラバ 70 ニイケ
 60 モシ J<>5ナラバ 75 ニイケ
 65 Y1=Y1+12
 70 Y1=Y1-6
 75 キイ 2 J,K
 80 モシ J=1ナラバ 95 ニイケ
 85 モシ J<>5ナラバ 100 ニイケ
 90 Y2=Y2+12
 95 Y2=Y2-6
100 アニメ1=イチ(Y1,1)
105 アニメ2=イチ(Y2,225)
110 アニメ4=イチ(Y4,X4)
115 X4=X4+A
120 Y4=Y4+B
125 モシ X4<31ナラバ 170 ニイケ
130 モシ X4>223ナラバ 180 ニイケ
135 モシ Y4<17ナラバ 150 ニイケ
140 モシ Y4>149ナラバ 150 ニイケ
145 50 ニイケ
150 B=-B
155 Y4=Y4+B+B
160 オト イチオン
165 50 ニイケ
170 C=タテ(アニメ1)-3
175 185 ニイケ
180 C=タテ(アニメ2)-3
185 モシ Y4<Cナラバ 280 ニイケ
190 C=C+18
195 モシ Y4>Cナラバ 280 ニイケ
200 C=C-4
205 モシ Y4>Cナラバ 245 ニイケ
210 C=C-10
215 モシ Y4<Cナラバ 245 ニイケ
220 A=-A
225 X4=X4+A+A
230 オト イチオン
240 135 ニイケ
245 C=-A+3-ランスウ(6)
250 モシ C=0ナラバ 245 ニイケ
255 A=C
260 B=B+1-ランスウ(2)
265 X4=X4+A
270 Y4=Y4+B
275 230 ニイケ
280 X4=ヨコ(アニメ4)
285 モシ X4>99ナラバ 300 ニイケ
290 P2=P2+1
295 305 ニイケ
300 P1=P1+1
305 カケ 706,P1
310 カケ 728,P2
315 オト ニオン
320 モシ P1>4ナラバ 335 ニイケ
325 モシ P2>4ナラバ 335 ニイケ
330 15 ニイケ
335 オト サンオン
340 トマレ
345 5 ニイケ
500 オワリ
```

リスト１

```
  1 A$="SR          "
  2 カケ 724,A$
 35 キイ 1 J,K
 37 モシ K<>1ナラバ 35 ニイケ
340
```

リスト２

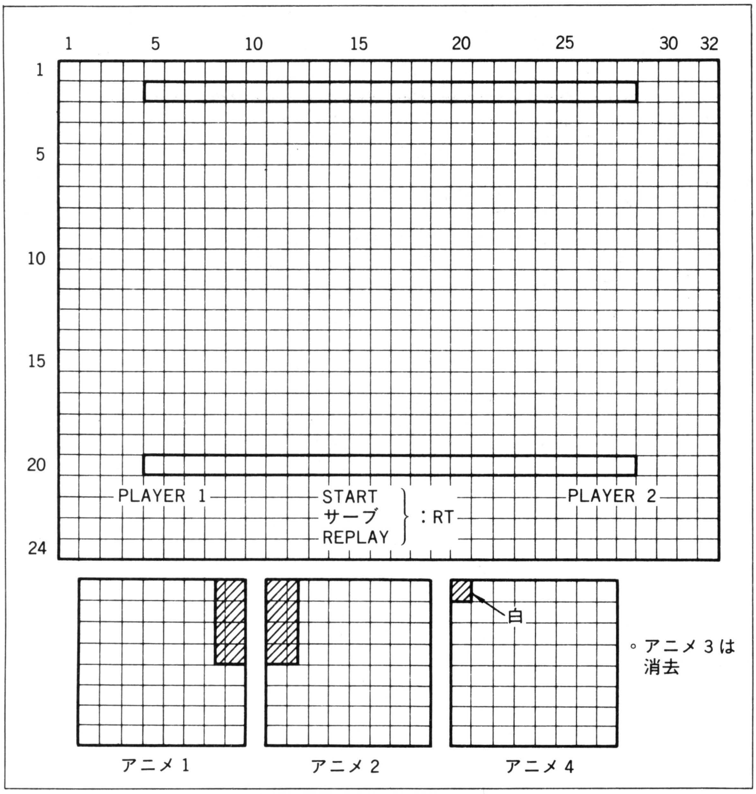
```
112 400 ヲヨベ
400 D=ランスウ(30)
405 モシ D<1ナラバ 425 ニイケ
410 X3=X4-20+ランスウ(30)
415 Y3=Y4-15+ランスウ(30)
420 アニメ3=イチ(Y3,X3)
425 カエレ
```

リスト３

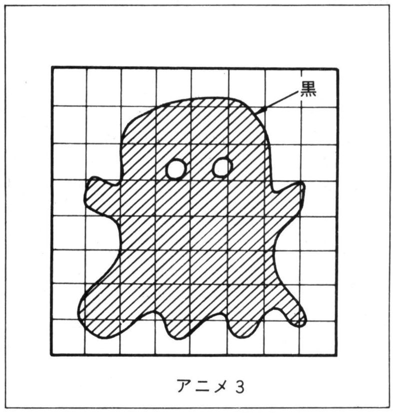
```
112 400 ヲヨベ
400 D=ランスウ(40)
405 モシ D<1ナラバ 430 ニイケ
410 モシ D<2ナラバ 440 ニイケ
415 モシ D<20ナラバ 425 ニイケ
420 アニメ3=イチ(200,1)
425 カエレ
430 アニメ3=イチ(Y1,1)
435 425 ニイケ
440 アニメ3=イチ(Y2,225)
445 425 ニイケ
```

リスト４

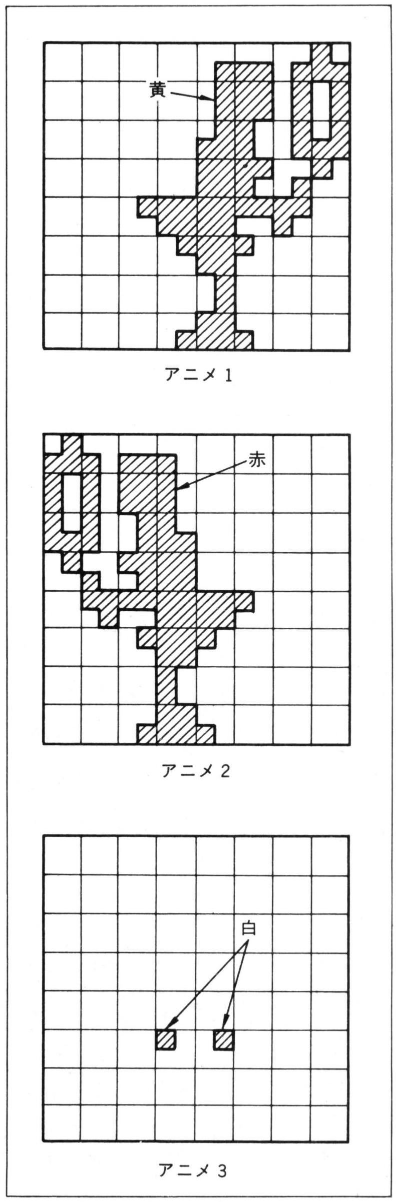
★先日僕がマイコンを買うと友人が「僕も買った」とぴゅう太を見せたので，笑ってやった。ちなみに僕のはＰＢ－100……。（山梨県南巨摩郡・**近藤　敏15才**）……**【影：ブハハハ‼おもしろいギャグだ。グッドセンス！】**



▲《第1図》アニメ作成図



▲《第2図》おじゃま用の絵



▲《第3図》ごうか版用のアニメ

CHECKER FLAG

編：いや〜かなりなものですね。

Dr.D：ぴゅう太の投稿のことじゃろ？すごく増えたし，内容もなかなかのものがそろっとる。作りにくいマシンほど，プログラマーのウデのサエが見れる……といったらメーカーには悪いかもしれんが，とにかくプログラムの内容に対する努力には頭が下がるものがある。

編：早く上位ベーシックが発売されるといいですね。

影：（とつぜん！）あ，これすごい！

編：どうしたの？おや！，女の子のハダカ！♥

Dr.D：ムムッ！♥

編：これ載せましょうよ！

Dr.D：とはいっても，もう選んでしまったことだし……。このプログラムもぴゅう太らしい美しい画面が命じゃな。

影：Dr.！このプログラム借りてってもいいですか？

Dr.D：まあ,いいだろう。原田君のように小夜ちゃんがいる人はいいが，影君のサビシイ気持をなぐさめるにはぴゅう太が一番！

影：ありがとうございますだ！

★5月号P.98の長江君！一番小さいのは僕だぞ。12才で131cmだ!!どうだまいったか!!（愛知県半田市・**西村純一** 12才）……【**影**：大きいことはいいことだ!!といったのはひと昔前のこと。マイクロ・イズ・グッドさ!!】



SMC-70用

DEMPA ALIEN

中谷　修

はじめに

このゲームは，はるみのゲーム・ライブラリーの平安京スキャナーの移植ですが，スキャナーの部分をはぶいてあります。

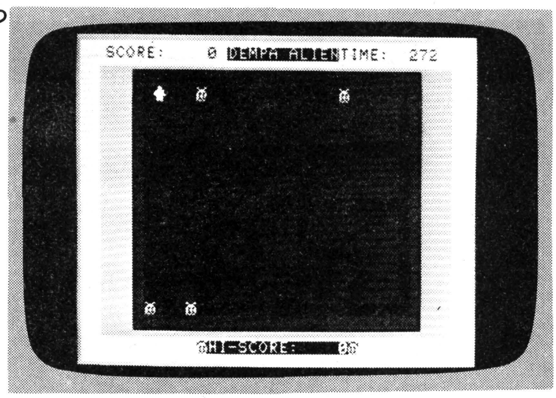
ゲーム

人はカーソル・キーを使って，上下左右に移動です。穴掘りは F1 キー5回で穴掘り完成，穴うめは F2 キー，エイリアンが落ちると，穴が赤色に変わります。ではガンバッテください。

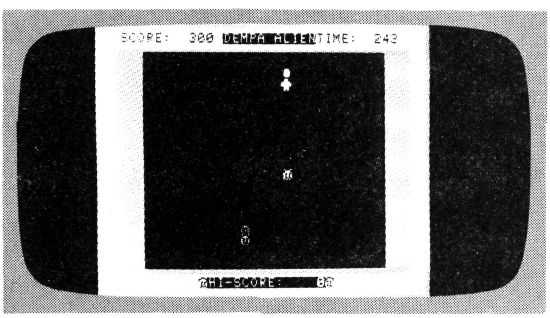
CHECKER FLAG

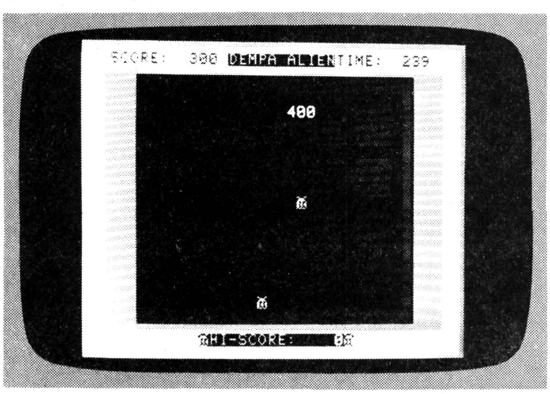
編：今回も中谷さんの作品です。Dr. どうぞ。
Dr.D：わかりやすく，しっかりしたプログラムだと思う……が。
編：が……なんです。またイヤミかな？
Dr.D：そうではない！ＳＭＣユーザーの投稿の少なさについて一言いいたいのじゃ。全パソコン中で一番少ない！もっとガンバレッ！
編：そうだ！ガンバレ！

▶《写真1》スタート!! エイリアンの近づくのを待つ

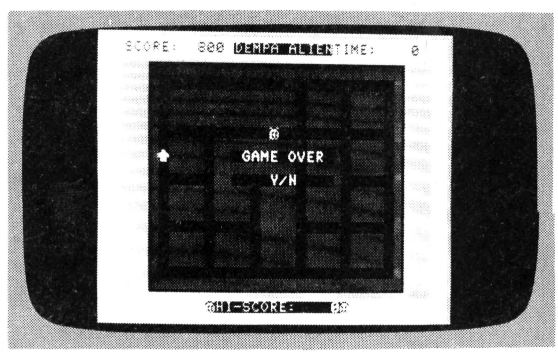


▼《写真2》ほら，穴に入った！





◀《写真3》やっつけるとスコア表示！



▲《写真4》ゲーム・オーバー

★うちの学校の先生はＰＣ－8001を持っています。そのせいかとても顔がくらい。編集部の中でくらい人は誰ですか？（香川県高松市・川崎義博13才）……【編：顔の暗さは影さんです。影：心の暗さはマイナー君だよ！】

```
 10 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40:GMODE 0:GCLEAR 10
 20 DIM X1(8),Y1(8),VX(8),VY(8),M(8),D%(3),A%(3):H=0
 30 BOXF(2,2)-(157,98),11:BOXF(10,10)-(149,90),10
 40 BOXF(24,12)-(135,87),8:BOXE(23,11)-(136,88),0
 50 GOSUB 1340
 60 S=0:C=6
 70 CCLEAR:GOSUB 1170:CCOLOR ,0,0
 80 T=300:T1=60
 90 CCOLOR 0:PRINT (3,1) USING "SCORE:#####          TIME:  300";S
100 CCOLOR 0,0,1:PRINT (12,23);CHR$(151);"HI-SCORE:      ";CHR$(150)
110 PRINT (15,1);"DEMPA ALIEN"
120 CCOLOR 3,2,0:PRINT (22,23) USING "#####";H
130 CCOLOR ,0,0
140 '
150 '***** ｴｲﾘｱﾝ ﾋｮｳｼﾞ *****
160 IF C=6 THEN C=4 ELSE C=C+1
170 FOR I=1 TO C
180 X1(I)=7+IRND(5)*5:Y1(I)=4+IRND(4)*4
190 M(I)=0:C1=0
200 VX(I)=IRND(2)-1:VY(I)=IRND(2)-1
210 P=CPOINT(X1(I)+VX(I),Y1(I)+VY(I)):IF P<>32 THEN 200
220 IF VX(I)>0 THEN E=150 ELSE E=151
230 PLAY"O4E32B32E32":CPLOT(X1(I),Y1(I)),E,4,0,0
240 NEXT I
250 '
260 '***** ﾆﾝｹﾞﾝ ﾉ ｲﾁ *****
270 X=7+IRND(5)*5:Y=4+IRND(4)*4:J=0
280 P=CPOINT(X,Y):IF P<>32 THEN 270
290 '***** ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ *****
300 I$=INKEY$(2):VX=0:VY=0
310 IF I$=CHR$(150) THEN VX=-1:HX=-1:HY=0:GOTO 370
320 IF I$=CHR$(153) THEN VX= 1:HX= 1:HY=0:GOTO 370
330 IF I$=CHR$(151) THEN VY=-1:HY=-1:HX=0:GOTO 370
340 IF I$=CHR$(156) THEN VY= 1:HY= 1:HX=0:GOTO 370
350 IF I$=CHR$(129) THEN GOSUB 670
360 IF I$=CHR$(130) THEN GOSUB 740
370 P=CPOINT(X+VX,Y+VY):IF P<>32 THEN VX=0:VY=0
380 CPLOT(X,Y),32:X=X+VX:Y=Y+VY:CPLOT(X,Y),255,7
390 '
400 '***** ｴｲﾘｱﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ *****
410 FOR I=1 TO C:E=IRND(1)+150
420 IF M(I)<0 THEN 530
430 IF M(I)>0 THEN 860
440 X1=X1(I):Y1=Y1(I):VX=VX(I):VY=VY(I)
450 IF (X1-7) MOD 5=0 AND (Y1-4) MOD 4=0 THEN GOSUB 620
460 CPLOT(X1,Y1),32:X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
470 P=CPOINT(X1,Y1):A=APOINT(X1,Y1)
480 IF P=135 THEN X1=X1-VX:Y1=Y1-VY:GOSUB 620:GOTO 530
490 IF P=156 THEN IF A=4 THEN 510 ELSE 820
500 IF P=255 THEN 910
510 CPLOT(X1,Y1),E,4
520 X1(I)=X1:Y1(I)=Y1:VX(I)=VX:VY(I)=VY
530 NEXT I
540 '
550 '***** ﾀｲﾑ ｶｳﾝﾄ *****
560 T=T-1:IF T<0 THEN 930
570 CCOLOR 0,0,0:PRINT (33,1) USING "###";T
580 T1=T1-1:IF T1<0 THEN T1=0
590 GOTO 300
600 '
610 '***** ﾏｶﾞﾘｶﾄﾞ *****
620 E=IRND(1)+150:CPLOT(X1,Y1),E,4
630 IF RND(1)>.5 THEN VX=IRND(2)-1 ELSE VY=IRND(2)-1
640 P=CPOINT(X1+VX,Y1+VY):IF P<>32 THEN VX=0:VY=0
650 RETURN
660 '
670 '***** ｱﾅﾎﾘ *****
680 V=CPOINT(X+HX,Y+HY):IF V=135 THEN 720
690 IF V=156 THEN GOTO 720
700 IF V=32 THEN V=152 ELSE V=V+1
710 PLAY"B32":CPLOT(X+HX,Y+HY),V,0
720 RETURN
730 '
740 '***** ｱﾅｳﾒ *****
750 V=CPOINT(X+HX,Y+HY):IF V=32 OR V=135 THEN 800
760 A=APOINT(X+HX,Y+HY)
```

SMC-70

★高校に受かりました♡ベーマガを読んでいるとぜったい合格まちがいなし!!（群馬県前橋市・**黒崎高明15才**）
……【**編**：よかったねえ。**影**：えっ，よくうかったねえだって？**編**：ちがう，よかったねって言ったの!!】

```
770 IF V=152 THEN V=32:V1=1 ELSE V=V-1:V1=0
780 PLAY"A32":CPLOT(X+HX,Y+HY),V,A
790 IF V1=1 AND A=4 THEN V1=0
800 RETURN
810 '
820 '***** ｴｲﾘｱﾝｶﾞｱﾅﾍ ｵﾁﾀ *****
830 CPLOT(X1,Y1),156,4:PLAY"B8E32D32E32D32"
840 M(I)=20:GOTO 520
850 '
860 '***** ｴｲﾘｱﾝｶﾞ ｼﾝﾀﾞ? *****
870 M(I)=M(I)-1
880 P=CPOINT(X1(I),Y1(I)):IF P=150 OR P=151 THEN M(I)=0
890 IF P=32 THEN 1000 ELSE 530
900 '
910 '***** GAME OVER *****
920 CPLOT(X,Y),E,4,0,2
930 PLAY"O2C16P16F16"
940 IF S>H THEN H=S
950 CCOLOR 6:PRINT (15,10);" GAME OVER "
960 PRINT (15,12);"     Y/N     "
970 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN CCOLOR ,0,0:GOTO 60
980 IF I$="N" THEN END ELSE GOTO 970
990 '
1000 '***** ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ *****
1010 M(I)=-1:S1=(INT(T1/10)+1)*100
1020 CGET(X-2,Y)-(X+2,Y),D%(0):AGET(X-2,Y)-(X+2,Y),A%(0)
1030 FOR I=0 TO 5:CCOLOR 6:PRINT (X-1,Y);S1:PLAY"C32B32"
1040 PRINT (X-2,Y);"      ":NEXT I
1050 CPUT(X-2,Y)-(X+2,Y),D%(0):APUT(X-2,Y)-(X+2,Y),A%(0)
1060 S=S+S1:CCOLOR 0:PRINT (9,1) USING "#####";S
1070 T1=60:C1=C1+1:S1=0:IF C1=C THEN 1090 ELSE GOTO 530
1080 '
1090 '***** ﾎﾞｰﾅｽ *****
1100 FOR I=T TO 0 STEP -1
1110 S=S+5:PLAY"G32"
1120 CCOLOR 0:PRINT (9,1) USING "#####";S
1130 PRINT (33,1) USING "###";I
1140 NEXT I
1150 PAUSE 20:GOTO 70
1160 '
1170 '********** ﾒｲﾛ ﾋｮｳｼﾞ **********
1180 CCOLOR 6,3,1
1190 FOR I=6 TO 33:PRINT (I,3);CHR$(135);(I,21);CHR$(135):NEXT
1200 FOR I=4 TO 20:PRINT (6,I);CHR$(135);(33,I);CHR$(135):NEXT
1210 FOR I=8 TO 28 STEP 5:FOR J=5 TO 17 STEP 4
1220 PRINT (I,J);STRING$(4,CHR$(135))
1230 PRINT (I,J+1);STRING$(4,CHR$(135))
1240 PRINT (I,J+2);STRING$(4,CHR$(135))
1250 NEXT J,I
1260 FOR I=1 TO 7:IF RND(1)>.5 THEN 1300
1270 X1=12+IRND(3)*5:Y1=5+IRND(3)*4
1280 PRINT (X1,Y1);CHR$(135);(X1,Y1+1);CHR$(135)
1290 PRINT (X1,Y1+2);CHR$(135):GOTO 1320
1300 X1=8+IRND(4)*5:Y1=8+IRND(2)*4
1310 PRINT (X1,Y1);STRING$(4,CHR$(135))
1320 NEXT I
1330 RETURN
1340 '********** ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ **********
1350 DEF FONT 150,"C33C7E93DBDB936D":DEF FONT 151,"C33C7EC9DBDBC9B6"
1360 DEF FONT 255,"18187EBDBD3C2424":DEF FONT 250,"003E082A2A7F0808"
1370 DEF FONT 251,"107E52FF24443846":DEF FONT 252,"10FE7C447C1054B2"
1380 DEF FONT 152,"000000221C000000":DEF FONT 153,"00001C3E1C000000"
1390 DEF FONT 154,"00003C7E7E3C0000":DEF FONT 155,"003C7E7E7E7E3C00"
1400 DEF FONT 156,"3C7EFFFFFFFF7E3C":RETURN
```

★

★

★4月号「ミニ・サブマリン」の栃木君のがんばりには敬服した。よし自分も!!という元気がわいてきた。(福島県相馬郡・**寺島貴之14才**)……【**影**:平凡な人はすぐにその気持が薄れていくんだ。寺島君も……フフフ。】



VIC-1001用

脱サラ・げいむ

漆間　文俊

はじめに

あなたは，非常に貧乏なサラリーマンです。ある日サラ金からお金を10万円借りたのですが，いつまでたっても借金が返えせません。借金は，元金にびしばし利子がついて，ついに1000万円になってしまいました。

困りはてたあなたは，銀行からお金をしっけいする計画をたてました。そして，今夜12時に計画を実行するのです。サラ金地獄から抜け出せるかは，あなたの腕にかかっているのであります……。

遊びかた

人間は，ＩＪＬＭで上，左，右，下にそれぞれ動きます。警察官につかまらないように，自分の家までお金を運んでください。なお，金庫に入り込むには，まず〝ＩＩＩＩ〞の横に人間を移動させます。つぎにＬキーを押すと，だんだん壁がうすくなってきて，最後には完全につつぬけになります。そうしたらす早くお金の所に行けばいいのです。

お金は一度にいくら取っても構いませんが，取れば取るほど人間の動きが鈍くなります。人間は３人いますが，警察官につかまった時（お金を持っていた場合），金庫内の守衛さんにつかまった時，犬に接触した時，タイム・アップの時，お金を取っていないのに人家に入った時に，それぞれ１人失います。

人間はお金を取ると動きが鈍くなるので，警察官に追いかけられると最後にはつかまってしまいます。そこで，そんな時は人家をさがし，その家に逃げ込みましょう。この町の住民はお金に飢えているので，１万円渡せばあなたをかくまってくれます。書き忘れましたが，お金は１袋に５万円入っています。多数のお金を一度にはこぶと，高得点になります。２個までなら，なんとか運べるようになっています。

このゲームのコツは，お金を１，２個取って運ぶことです。私のハイ・スコアは，1256点でした。

◎参考文献

I/O '81　6月号「POP　UP」VIC－1001　ユーザーズ・マニュアル　CHORUBUNGEN

《表－1》変　数　表

変　数	内　　　容
A	人間のアドレス
B	警察官のアドレス
C	守衛さんのアドレス
D	犬のアドレス
F	残りのＴＩＭＥ
K	取ったお金の数
O	持っている金額
S	スコア
U	サウンド用
V	ビデオＲＡＭのスタート・アドレス
M	人間の数
TA	ミュージック・データを読み出す最初のアドレス

CHECKER FLAG

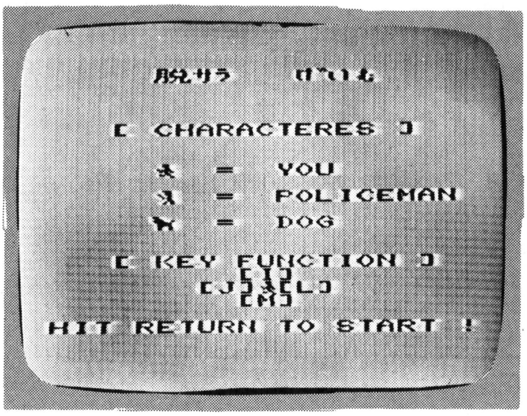
編：ウーン。どうする？

影：やっぱり決心しようかなあ。

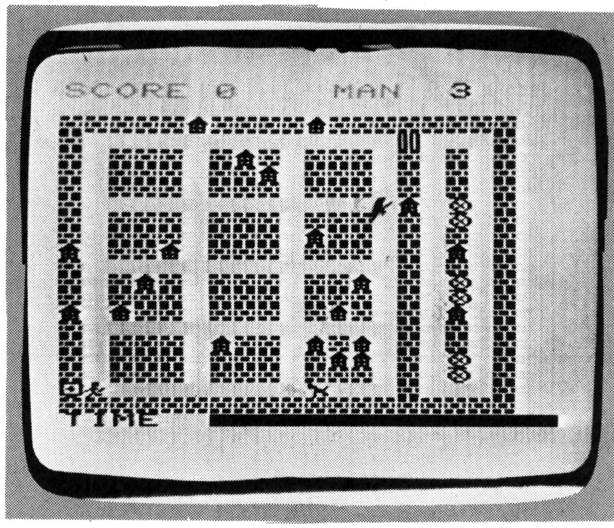
Dr. D：どうしたんだい２人とも。

編：編集長にガミガミどなられる生活にイヤ気がさしてきたんで，脱サラしようかって相談していたところなんですよ。

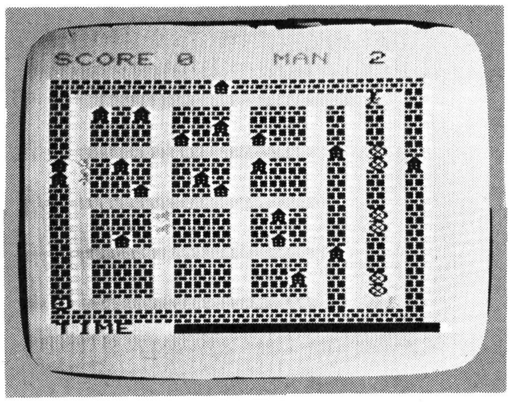
Dr. D：ふ～ん。さっきは編集長から「ドジな部下ばかり，メンドウ見きれないので脱サラしようと思うんですが」と打あけられたばかりなんだよ。まあ３人ともこのゲームで脱サラのキビシサを味わってみるのも薬になるだろう。



▲《写真１》ゲームの説明



▲《写真２》スタート!! 右上の金庫のトビラをめざす



◀《写真３》トビラをこわして中に入った

《リスト1》キャラクタ・プログラム。初めにこれを入力し、セーブしておく

```
5 POKE 51,0:POKE55,0:POKE56,28:POKE52,28
10 FOR I=7424 TO 7423+8*26:READA:POKE I,A:NEXT
15 FORI=7168TO7167+8*8:READA:POKEI,A:NEXT:FORI=7343TO7342+72:READA:POKEI,A:NEXT
19 REM - CHARACTERES -
20 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
30 DATA 14,6,38,18,14,2,5,9
40 DATA 14,6,6,2,14,18,5,5
50 DATA 112,96,100,72,112,64,160,144
60 DATA 112,96,96,64,112,72,160,160
70 DATA 12,12,4,46,21,4,26,1
80 DATA 48,48,32,116,168,32,88,128
90 DATA 0,32,240,126,255,63,34,85
100 DATA 192,96,241,126,62,62,34,34
110 DATA 0,4,15,126,255,252,68,170
120 DATA 3,6,143,126,124,124,68,68
130 DATA 16,56,124,254,84,124,84,124
140 DATA 238,238,0,186,186,0,238,238
150 DATA254,130,146,186,146,130,254,56
160 DATA0,255,255,255,255,255,255,0
170 DATA0,252,252,252,252,252,252,0
180 DATA0,240,240,240,240,240,240,0
190 DATA0,192,192,192,192,192,192,0
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA 126,20,34,85,73,85,34,28
220 DATA170,170,170,170,170,170,170,170
230 DATA42,42,42,42,42,42,42,42
240 DATA10,10,10,10,10,10,10,10
250 DATA2,2,2,2,2,2,2,2
260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
265 DATA 6,6,6,2,30,2,66,60
270 DATA 121,75,122,74,123,72,137,154
280 DATA 32,240,17,16,240,160,36,60
290 DATA 72,72,252,72,72,8,8,16
300 DATA 112,0,248,8,8,16,32,0
310 DATA 4,94,68,68,68,68,36,0
320 DATA 80,40,2,2,2,2,1,0
330 DATA 0,16,8,8,8,8,8,0
340 DATA 0,16,56,16,50,80,50,14
349 REM - MUSIC DATA -
350 DATA213,1,217,1,221,1,223,1,230,1,227,1,221,1,223,1,217,1,213,4,204,3
360 DATA223,2,223,1,223,2,228,2,227,1,227,1,223,1,223,1,221,1,223,1
370 DATA221,2,223,1,227,1,227,1,227,1,223,1,221,1,217,1,213,1,213,1,217,1,221,1,
217,2
380 DATA213,1,213,1
390 FORI=631TO635:READA:POKEI,A:NEXT:POKE198,9
400 DATA 67,76,82,13,131
410 REM    PROGRAMED
420 REM       BY
430 REM    F.URUMA 2/21

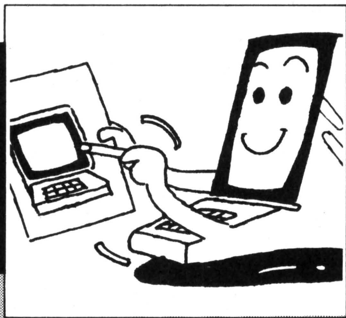
READY.
```


★早くナイコン族から脱出したいのに，母が目が悪くなるといって買ってくれません。Dr.D さんどうしましょう？（奈良県天理市・**梶本満男13才**）……**【Dr.D：こうしましょ!!**一日二時間までの約束でお願いしなさい。**】**

《リスト2》メイン・プログラム

```
1 FORI=38400+22*4TO38400+22*19:POKEI,0:NEXT:U=36878:V=7680:POKEU,15:POKEU+1,59
10 GOSUB1500:S=0:M=3:L=1
20 A=V+419:B=V+79:C=B+2:D=A+12:T=3:GOSUB1000:E=38:F=600:G=46:N=D+51:K=0:O=0:W5=-
1:W0=1
30 MV=0:HO=0:CO=38400+81:POKEB,33:POKEC,33:POKED,39
40 GOSUB950:POKEA,E:P=PEEK(203):IFP=64THEN150
50 IFP=12THENH=-22:GOTO90
60 IFP=20THENH=-1:E=37:GOTO90
70 IFP=21THENH=1:E=38:GOTO90
80 IFP=36THENH=22
90 CH=PEEK(A+H):IFCH=32ORCH=56THENPOKEA,32:A=A+H:POKEA,E:IFHO=1THENPOKEA-H,43:HO
=0
100 IFA=BORA=CORA=DGOTO400
110 IFCH>51ANDCH<56THENGOSUB800:GOTO150
115 IFCH=51THENFORJ=1TO60:POKEU-2,180+J:NEXT:POKEU-2,0:K=K+1:O=O+5:POKEA,32:A=A+
H:POKEA,37
118 IFCH=43THENPOKEA,32:A=A+H:GOTO500
119 IFCH=45ANDK<>0THENGOTO550
150 FORAA=0TOK-1:T=T+1:IFT=4THEN200
160 POKEB,32:POKED,32:B=B+W0:D=D+W1:W2=ABS(W2-1)
170 POKEB,W3+W2+33:POKED,W4+W2+39:IFD=AORC=AANDK>2THEN400
180 GOTO350
200 W2=ABS(W2-1):T=0:IFB=V+79THENW0=-W0:GOTO230
205 Y1=ABS(A-B):Y=INT(Y1/22):X=Y1-Y*22:IFX>YTHEN220
210 W0=SGN(A-B)*22:GOTO230
220 W0=SGN(A-B):W3=W0+1
230 CH=PEEK(B+W0):IFCH>42ANDCH<46ORCH>51ANDCH<56THENW0=-W0
240 POKEB,32:B=B+W0
245 POKEB,W3+W2+33:IFB=AANDK>0THEN400
249 IFD=V+79THENW1=-W1:GOTO300
250 Z=INT(RND(1)*4):IFZ=0THENW1=-22:GOTO300
260 IFZ=1THENW1=22:GOTO300
270 IFZ=2THENW1=-1:W4=0
280 IFZ=3THENW1=1:W4=2
300 CH=PEEK(D+W1):IFCH>42ANDCH<46ORCH>51ANDCH<56THENW1=-W1:W4=ABS(W4-2)
310 POKED,32:D=D+W1
320 POKED,W2+W4+39:IFD=ATHEN400
350 POKEC,32:IFPEEK(C+W5)<>44ANDC<>7761ANDPEEK(C+W5)<>43THEN380
360 IFABS(W5)=22THENW5=SGN(W5):W6=W5+1:GOTO380
370 W5=-22:IFC=7761THENW5=22
380 C=C+W5:CO=CO+W5
390 POKEC,33+W2+W6:POKECO,4:IFA=CTHEN400
395 NEXTAA:GOTO40
400 M=M-1:FORI=80TO0STEP-1:POKEU-2,158+I:NEXT:POKEA,57:TA=7365:KA=20:GOSUB700:IF
M=0THEN900
410 PRINT"▒▒"SPC(15)M:GOTO20
500 O=O-1:IFK=0GOTO400
510 HO=1:GOTO150
550 MV=MV+K:S=S+O*K:O=0:K=0:PRINT"▒▒"SPC(5)S
560 IFMV=6THEN750
570 POKEA,32
580 Y=INT(RND(1)*12)+4:X=INT(RND(1)*15+1):A=V+Y*22+X:IFPEEK(A)<>32THEN580
590 FORJ=1TO4:FORI=1TO50:POKEU-2,188+I:NEXT::POKEA,37:NEXT:POKEU-2,0:GOTO150
700 FORI=TATOTA+KA-2STEP2:POKEU-2,PEEK(I):POKEU-3,PEEK(I):POKEU-4,PEEK(I)
710 FORJ=1TOPEEK(I+1)*100:NEXT:POKEU-2,0:POKEU-3,0:POKEU-4,0:FORL=1TO50:NEXTL,I:
RETURN
750 FORI=0TO199:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"SPC(7)"          ":PRINT"▒▒"SPC(7)"BONUS !!"
760 NEXT:FORI=1TOF:GOSUB950:FORJ=1TO3:POKEU-2,228:NEXT:POKEU-2,0:S=S+1:PRINT"▒▒
"SPC(5);S
770 NEXT:FORI=1TO1500:NEXT:GOTO20
800 FORI=1TO3:POKEU-1,210:POKEU-2,218:FORJ=1TO39:NEXT:POKEU-1,0:POKEU-2,0
810 FORJ=1TO10:NEXT:NEXT:POKEA+H,CH+1:RETURN
900 FORI=1TO999:NEXT::PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ G A M E   O V E R":TA=7385:KA=30:GOSUB7
00
910 FORI=1TO1500:NEXT:GOTO10
950 F=F-1:IFF<0THEN400
960 IFF/10<>INT(F/10)THENRETURN
965 G=G+1:POKEN,G:IFG=58THENG=46:N=N-1:RETURN
970 RETURN
1000 PRINT"▒▒SCORE      MAN":PRINT"▒▒"SPC(5);S:PRINT"▒▒"SPC(15)M
1010 PRINT"▒,,,,,,,,,,,,,,,":FORI=0TO3:PRINT"▒,
1050 FORJ=0TO2:PRINT"▒, ,,, ,,, ,,, ,":NEXT J,I
1070 PRINT"▒-              ,":PRINT"▒,,,,,,,,,,,,,,,
1090 PRINT"▒TIME▒ A..............."
1100 PRINT"▒▒"SPC(15)",,,,"
1110 PRINTSPC(14)"4   ,":FORI=1TO3:FORJ=1TO3:PRINTSPC(16)", ,":NEXT
1170 FORJ=1TO2:PRINTSPC(16)"3 ,":NEXTJ,I:PRINTSPC(15)"   ,":PRINTSPC(15)",,,,"
1210 FOR I=0 TO19
1220 R=INT(RND(1)*400):IFPEEK(V+R)<>44THEN1220
1230 POKEV+R,43:NEXT:TA=7343:KA=22:GOSUB700:RETURN
1500 POKE36869,255:PRINT"▒▒      @ABC   DEFG"
1510 PRINT"    ▒▒[ CHARACTERES ]"
1520 PRINT"      ▒%▒  =  YOU"
1530 PRINT"      ▒!▒  =  POLICEMAN
1540 PRINT"      ▒(▒  =  DOG
1550 PRINT"    ▒▒[ KEY FUNCTION ]
1560 PRINTSPC(9)"▒[I]":PRINTSPC(7)"▒[J]▒%▒[L]":PRINTSPC(9)"▒[M]
1590 PRINT"▒HIT RETURN TO START !"
1600 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN1600
1610 RETURN
```

★プログラム投稿のしめ切りは毎月何日ですか？これがわからないとゆっくり便所にも入れない……。(岐阜県恵那市・**近藤津生18才**)……【**影**：便所に入ってゆっくり考えたら………ないんですよ！**編**：紙がないの？】



コモドール64用

スプライト・パターン・エディタ

Mr.MAX

内容

コモドール64には，スプライト機能があります。そこで，そのパターンを楽しく作れるようなプログラムを，作ってみました。

使いかた

RUNすると，メモリ・ブロック・ナンバーを聞いてくるので，32〜63までの数を入力します。あとは，みなさんが思うままに，パターンを作ってみてください。

操作方法

[I]，[M]，[J]，[K]キーで，上下左右にキャラクタを作ります。[L]，[:]キーで，セット，リセットです。

パターンを作り終えたら，[RETURN]キーでパターン・データをメモリに転送します。それが終わると，データ・アドレスを聞いてきますので，700〜50000までの数を入力してください。

いま入力した数を行番として，パターンのデータがでてきます。ここで，[RETURN]キーを八回ほど打ってください。

プログラムについて

画面のデータをメモリに落としているので，プログラムはリストどおりに入力してください。

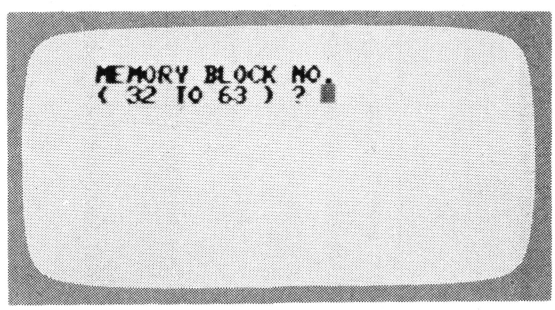
CHECKER FLAG

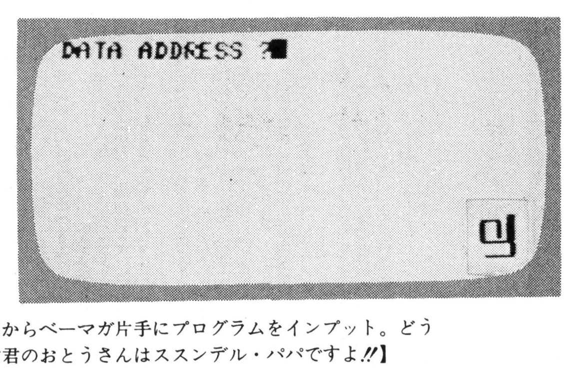
編：アプリケーション・プログラムですね。このようなプログラムができるようになれば，たいしたものです!!

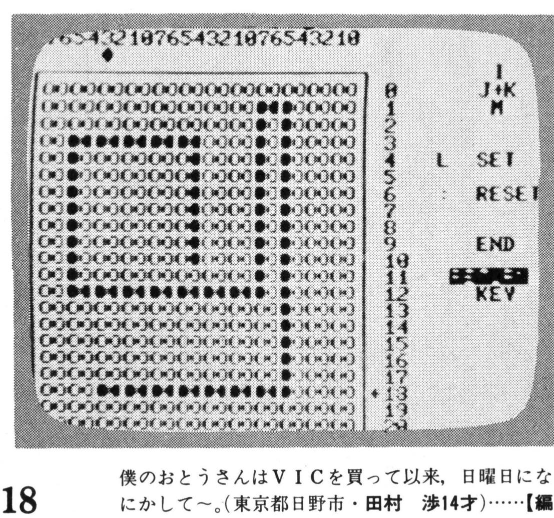
Dr.D：実用プログラムの作品も，そろそろ発表せねばならんな。応用範囲の広い作品をどしどし送っとくれ！

編：来月号からは，実用プログラムも紹介していこうかと思います。ご期待を——！

影：ゲームもヨロシク!!



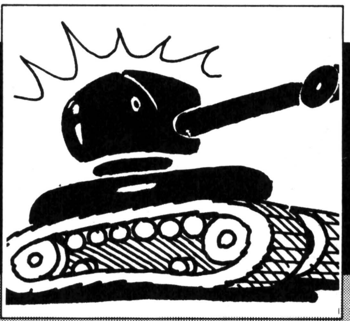




僕のおとうさんはＶＩＣを買って以来，日曜日になると朝からベーマガ片手にプログラムをインプット。どうにかして〜。(東京都日野市・田村　渉14才)……【**編**：田村君のおとうさんはススンデル・パパですよ!!】

```
100 REM*******************************
110 REM*                             *
120 REM*     SPRITE PATTEN EDITER    *
130 REM*                             *
140 REM*    1983  4/10    BY JM1NPB  *
150 REM*                             *
160 REM*******************************
170 X=11:Y=10:B=93:VIC=13*4096
180 PRINTCHR$(142)CHR$(8)
190 POKE VIC+21,1
200 PRINT"]QQQ▮▮▮▮MEMORY BLOCK NO."
210 INPUT"▮▮▮▮▮( 32 TO 63 ) ";MN$
220 MN=VAL(MN$)
230 IF MN>63 OR MN<32 THEN 210
240 POKE 2040+SN,MN
250 PRINT"] 765432107654321076543210
260 PRINT"                           "
270 PRINT" ▮||||||||||||||||||||||||◤"
280 FOR I=0 TO 20
290 PRINT"_────────────────────────_";I
300 NEXT
310 PRINT" 4|||||||||||||||||||||||_";
320 PRINT"QQQQ▮▮▮▮▮▮II Q▮▮J+KQ▮▮M";
330 PRINT"QQQ▮▮▮▮▮L  SET";
340 PRINT"QQQ▮▮▮▮▮:  RESET";
350 PRINT"QQQ▮▮▮▮▮END";
360 PRINT"QQQ▮▮▮▮▮:RETURN";
370 PRINT"Q▮▮▮▮▮KEY"
380 POKE 1065+X,66:POKE 1170+40*Y,31
390 POKE 1210+40*Y,32:POKE 1130+40*Y,32
400 POKE 1064+X,32:POKE 1066+X,32
410 FOR T=0 TO 30:NEXT
420 KEY=PEEK(197):IF KEY=1 THEN 510
430 X=X+(KEY=34)-(KEY=37)
440 X=X+(X>23)-(X<0)
450 Y=Y+(KEY=33)-(KEY=36)
460 Y=Y+(Y>20)-(Y<0)
470 IF KEY=42 THEN B=93
480 IF KEY=45 THEN B=69
490 POKE 1145+40*Y+X,B
500 GOTO 380
510 PRINT"QQ      WEIT A MOMENT      "
520 POKE VIC+39,2:POKE VIC,39
530 POKE VIC+1,219:POKE VIC+16,1
540 FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 2
550 PD=0:FOR K=0 TO 7
560 A=PEEK(1145+40*I+8*J+K)
570 IF A=93 THEN PD=PD+2↑(7-K)
580 NEXT:POKE 64*MN+3*I+J,PD
590 NEXT:NEXT:POKE 64*MN+63,MN
600 INPUT"]QQQQQQ▮▮▮▮DATA ADDRESS ";DA$
610 DA=VAL(DA$)
620 IF DA<700 OR DA>60000 THEN 600
630 PRINT"]QQQQ":FOR I=0 TO 6
640 PRINT DA+10*I;"DATA";
650 FOR J=0 TO 8
660 PRINT PEEK(64*MN+9*I+J)"▮,";
670 NEXT:PRINT"▮ ":NEXT
680 PRINT DA+70;"DATA";MN
690 PRINT"Q":END
```

★最近Dr.Dがおとなしくなって貫禄がなくなってきたみたい……。(兵庫県明石市・宝光山武敏13才)……【Dr.D：そんなことないさ。ホラ！このとおり逆立ちだって――ドテッ!! ウウッ！影：はは,うれしそうに!!】



MAX MACHINE用

モンスター・タンク

西　晋

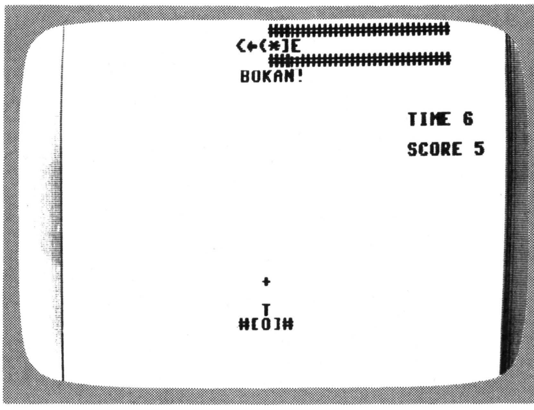
ゲーム内容

上で移動するのが敵のモンスター・タンクで，下はあなたのタンクです。タンクは移動しません。ミサイルは適当なキーを押してください。タンクを破壊するには，“<⬅(＊]E”に当ててください。キャタピラ“＃”は点数にはなりません。また，ミサイルはすぐ出ません。ＴＩＭＥが0になるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ。

改造について

ミサイルをすぐ発射したい人は，200行の28を18にしてください。28以上の数を入れると，より遅く発射します。また，120行のＺ＝20をかえるとＴＩＭＥを自由にできます。

カラーをつけたい時はＰＯＫＥ文を使って下さい。例はカラー表に書いています。ただし行番号はつけないで！エラーになるから！



▲《写真１》下から発射した弾が当たると，ボカーン!!

カラー表

ＰＯＫＥ53281,0
（バックカラー）

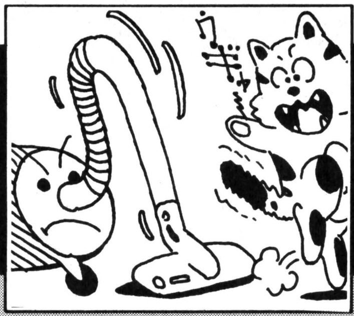
ＰＯＫＥ216,7
（文字カラー）

ＰＯＫＥ53280,6
（ボーダーカラー）

モンスター・タンクのプログラム・リスト

```
100 P$="DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD":PRINT"L"P$
110 PRINTTAB(18)"T  DLLLLL#[O]#"
120 F=0:X=2:S=1:Z=20
130 IFF=1THEN250   +
140 G$="":GETG$:IFG$=""THEN300
200 F=1:  Y=28       T
250 PRINT"W"MID$(P$,1,Y)TAB(18)" UL+";:Y
=Y-1:IFY<>1THEN300
260 PRINT"1 ":IF14<XANDX<22THENQ=Q+1:PRI
NTTAB(16)"DBOKAN!"
265 PRINTTAB(31)"DDDDSCORE";Q:F=0
300 PRINT"W";Y:FORK=0TO1:PRINTTAB(X-1):N
EXT
310 PRINT"W"TAB(X)"  #DLLLLLL <←(*]E DLLL
LLL   #"
320 X=X+S:IFX=2ORX=32THENS=SGN(S)*-1:P=1
:PRINTTAB(31)"DDDTIME";Z:Z=Z-P
330 IFZ=-1THENPRINTTAB(12)"DD* GAME OVER
! *":END
340 GOTO130
```

★えらく長いプログラムを入力していた。あと20行という所でネコがコンセントをひきぬいた。あー，おれはどうすればいいのだ!?（その後ネコは……)(東京都渋谷区・臼井昌14才)……【影：ニャロメー!!と言った。】



X1用

クリーン・マン

新井　薫

物語

クリーン・マンは，掃除の大好きなモンスターです。毎日毎日掃除をするのですが，いじの悪い猫が，足跡を残して汚れをおとしにくくしたり，バケツを置いたりして邪魔をします。そこで，あなたはクリーン・マンをうまく誘導して，バケツや壁にぶつからないようにしてください。

遊びかた

2と4と6と8でクリーン・マンの方向を変えます。クリーン・マンの出始めのとき，2を押していると下におりますが，4と8を押していると死にます。

また，汚れをおとすたびごとに5点追加されますが，猫の足跡のついたところは2点になります。また1面をクリアするたびに1000点プラスされ，クリーン・マンも1匹ふえます。

《第1表》プログラム・マップ

10～134	：初期設定
150～290	：メイン
300～340	：クリーン・マンのうごき
380～400	：足跡とバケツの発生
410～500	：判断後の処理
600～660	：GAME　OVER
10000～10090	：キャラクタ

高得点のこつ

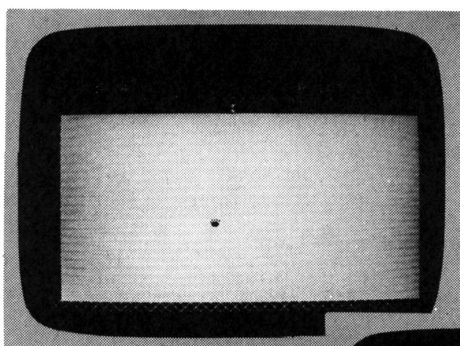
まわりから掃除していけば，バケツは全然関係なく掃除できます。

最後に

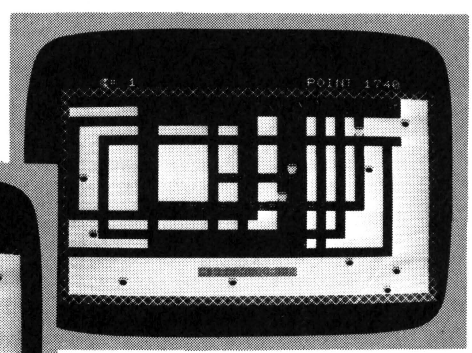
ゲームの開始時間が多少かかりますが，がまんしてください。

参考資料

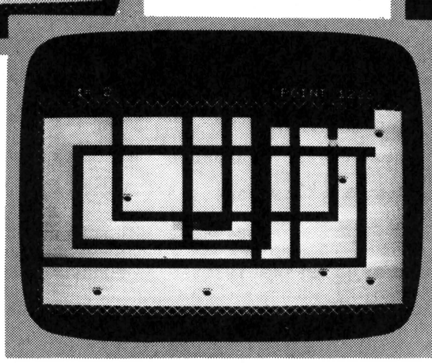
マイコンBASICマガジン4月号116～120ページ
EPSCO・K
　ファイヤー・パニック／バクテリアン



▲《写真1》スタートは，左上からです。動きが早い!!



▲《写真3》ゲーム・オーバー



◀《写真2》バケツにぶつかるとアウト！

★友人に「パソコン買ったんよ」といったら,「あっそう，ふーん」だと。パソコンをはじめてから私は変人扱いされてしまってます。(大阪府交野市・別役昌子20才)……【編：編人は私のこと。あなたは超人なのです!!】

CHECKER FLAG

編：わりとスピードがありますねえ。このくらいの速さのゲームができれば，影さんも文句のいいようがないでしょう。

影：ム，ムズカシスギル‼　なんでこんなにスピードを上げるのだ？

Dr. D：君のいうスピードとは，カタ，カタとキーを押せるくらいの速さのことだろう。さして，このゲームは速いとは思わんがね。な，編君？

影：そうやって，いつも私をのけものにするんだから。みんなもそう思うよね？

編：どうかな？

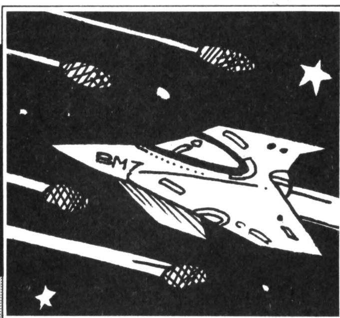
クリーン・マンのプログラム・リスト

```
10 CLS4:INIT:CLEAR:WIDTH40:DIM PS(38,23):CLICK OFF:TEMPO140
20 GOSUB 10000
30 CLS:CGEN1:V=5:P=0:E=0
40 F=0:PP=0
80 LINE(1,2)-(37,22),"■",BF
90 LINE(0,1)-(38,23),"▒",B
100 FOR X=1TO37:FOR Y=2TO22
110 IF CHARACTER$(X,Y)="■" THEN PP=PP+1:PS(X,Y)=1
111 NEXT Y:NEXT X
112 LOCATE4,0:PRINT"c";:CGEN0:PRINT"=";V
114 LOCATE25,0:PRINT"POINT";P:CGEN1
130 DX=1:DY=2:M=1:N=0:XY$= "c"
132 SOUND 0,16:SOUND1,5:SOUND 12,4
134 SOUND 7,62:SOUND 8,20:SOUND13,120
150 F=F+1:IF F=30-E THEN 380
160 XY=STICK(0)
170 ON XY/2 GOSUB 300,310,320,330,340
220 G$=CHARACTER$(DX+M,DY+N)
230 IF G$="■" THEN GOTO  410
240 IF G$="▒" OR G$="f" THEN 430
250 IF G$="e" THEN GOTO  440
260 LOCATEDX,DY:PRINT" "
270 DX=DX+M:DY=DY+N
280 LOCATEDX,DY:PRINTXY$
290 GOTO 150
300 N=1:M=0:XY$="a":RETURN
310 N=0:M=-1:XY$="d":RETURN
320 N=0:M=+1:XY$="c":RETURN
330 N=-1:M=0:XY$="b":RETURN
340 N=0:M=0:RETURN
380 AA=INT(RND*36+1)+1:BB=INT(RND*20+1)+2
390 LOCATEAA,BB:IF PS(AA,BB)=0 THEN PRINT"f" ELSE PRINT"e"
400 F=0:GOTO160
410 PS(DX+M,DY+N)=0:P=P+5:PP=PP-1:CGEN0:LOCATE30,0:PRINTP:CGEN1:IF PP=1 THEN 500
 ELSE 260
430 V=V-1:LOCATEDX,DY:PRINT" ":BEEP0
432 MUSIC"V1205C2DEGEDC5"
435 IF V=0 THEN 600 ELSE GOTO 112
440 P=P+2:PS(DX+M,DY+N)=0:PP=PP-1:IF PP=1 THEN 500 ELSE 260
500 F=0:PP=0:P=P+1000:V=V+1:E=E+3:BEEP0
510 MUSIC"V1204CR3CR0D3EGAAG5AGAGR0A3GEDG5":GOTO40
600 MUSIC"V1204C5R0C5R0C5EGAGCECDRDEGR0G5DEC7"
610 CGEN0:LOCATE15,10:COLOR4:PRINT"GAME OVER"
620 IF P>HP THEN HP=P
630 LOCATE 13,13:PRINT"HI SCORE=";HP
640 LOCATE 14,20:CFLASH 1:PRINT"HIT Y OR N":CFLASH 0:COLOR 7
650 Z$=INKEY$:IF Z$="Y" THEN GOTO 30
660 IF Z$="N" THEN END ELSE 650
10000 DEFCHR$(ASC(" "))=HEXCHR$("0000000000000000")+HEXCHR$("0000000000000000")+
HEXCHR$("0000000000000000")
10010 DEFCHR$(ASC("▒"))=HEXCHR$("0000000000000000")+HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF")+
HEXCHR$("8142241818244281")
10020 DEFCHR$(ASC("■"))=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF")+HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF")+
HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF")
10030 DEFCHR$(ASC("a"))=HEXCHR$("0000000000662400")+HEXCHR$("00000000006642FF")+
HEXCHR$("3C7EFFFFFFFFDBA5")
10040 DEFCHR$(ASC("b"))=HEXCHR$("0042660000000000")+HEXCHR$("FF42660000000000")+
HEXCHR$("A5DBFFFFFFFF7E3C")
10050 DEFCHR$(ASC("c"))=HEXCHR$("0006040000040600")+HEXCHR$("0107050101050701")+
HEXCHR$("3F7EFDFEFEFD7E3F")
10060 DEFCHR$(ASC("d"))=HEXCHR$("0060400000406000")+HEXCHR$("80E0A08080A0E080")+
HEXCHR$("FC7EBF7F7FBF7EFC")
10070 DEFCHR$(ASC("e"))=HEXCHR$("FFABFE438181C3FF")+HEXCHR$("FFABFE438181C3FF")+
HEXCHR$("FFABFE438181C3FF")
10080 DEFCHR$(ASC("f"))=HEXCHR$("7E81FFFFFFFF7E7E")+HEXCHR$("0000000000000000")+
HEXCHR$("7E81FFFFFFFF7E7E")
10090 RETURN
```

★気のせいかポケコンにはCHECKER　FLAGがあまりない。ポケコンをなめるなヨ‼（東京都荒川区・**根岸靖典13才**）……【**影**：ベロベロ！ごめん‼甘すぎたよ。**編**：スペースの都合でお休みしてるんですね。】

X1用

GALAXY WARS



山本　哲也

ゲームの内容

流星とＵＦＯから発射されたミサイルをよけながら，ＵＦＯに自分のミサイルを当てるゲームです。

遊びかた

テン・キーの[5]でふん射，[4]と[6]で左右に動きます。得点は，１機当てるごとに５点づつ増えます。ミサイルがＵＦＯに当たらずに行きすぎてしまうと－15点です。

おわりに

スピードは，これが精いっぱいのようです。でも，流星の数はいくら増しても遅くならないので，難しくできます。

いまのところ，ＵＦＯを25匹やっつけるまで難しくなります。はじめの難しさは，はじめのほうのＧ＝25の25を変えてください。大きいほど，簡単です。1500点ぐらいはいけると思います。

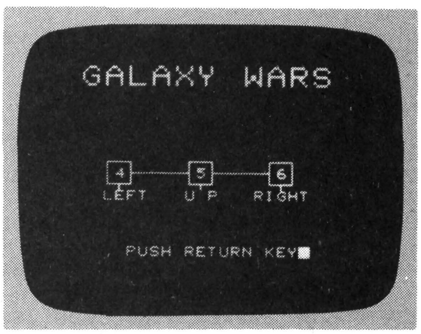
CHECKER FLAG

Dr.D：よく見かけるパターンのゲームだが，キャラクタの美しさが採用の理由かな。

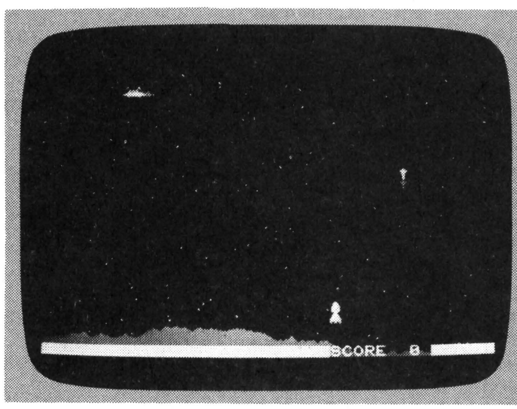
編：でも，プログラムの長さのわりには，動きがいま一つですね。

影：たしかに，動きが遅いような感じ！これなら私にも楽しめそうだ。

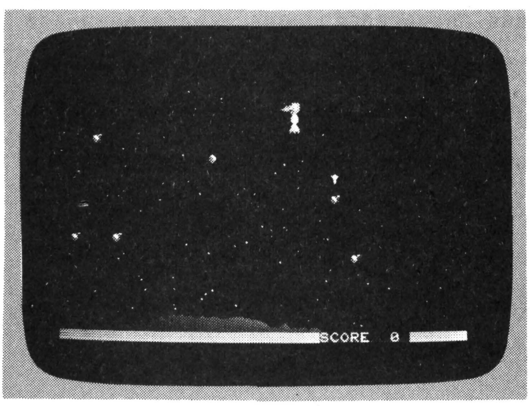
Dr.D：ＢＡＳＩＣのプログラムの組みかたで動きは速くなるのだがね。



▶《写真1》キー操作の説明



▲《写真2》スタート!!　まだ流星は飛んでこない



▼《写真3》ドカーン!!　1機やっつけた



◀《写真4》おわり

★僕らの学校でプログラムを作れるのは僕とＭぐらいのもの。パソコンをやっててパソコンを持ってないのも僕とＭぐらいのもの――！（岡山県井原市・**笹井康晴14才**）……【**編**：ホント！おもしろい現象だね。ガンバレ!!】

GALAXY WARSのプログラム・リスト

```
10 INPUT"ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾗﾑ ｶﾞ ｱﾘﾏｽｶ｡ (Y/N)";GR$
20 SOUND 11,1:SOUND 12,1
30 CLEAR&HEFFF
40 WIDTH 40
50 KBUFOFF:CLICKOFF
60 GOSUB450
70 DEFINT A-Z
80 GOSUB 910
90 CLS4:INIT"CRT:":CALL&HFE50
100 G=25:S=0
110 GOSUB 700
120 Y=22:T=0:X=RND(1)*30+1:PLAY"V1607":U=1:H=1:N=2:PLAY700
130 IF(X=V)*((Y=N)+(Y+1=N)) THEN 820
140 K$=INKEY$(0)
150 IF (K$="4")*(X>1) THEN X=X-1
160 IF (K$="6")*(X<38) THEN X=X+1
170 IF K$="5" THEN C=C+4:PLAY"C0":T=1
180 IF(X=V)*((Y=N)+(Y+1=N)) THEN 820
190 IF T=1 THEN C=C+1:IF C>6 THEN C=0:Y=Y-1
200 IF(PEEK@(&H3000+X+Y*40)=60)+(PEEK@(&H3028+X+Y*40)=60) THEN 820
210 IF(PEEK@(&H3000+X+Y*40)=62)+(PEEK@(&H3028+X+Y*40)=62) THEN 820
220 IF(PEEK@(&H3000+X+Y*40)=88)+(PEEK@(&H3000+X+Y*40)=90) GOTO 780
230 IF Y<0 Y=22:T=0:PLAY"C8D":IF S>15 THEN S=S-15:CURSOR25,24:PRINT"SCORE ";S;
240 POKE@&H3000+A+B*40,32:POKE@&H3028+A+B*40,32
250 POKE@&H3000+X+Y*40,81:POKE@&H3028+X+Y*40,65:A=X:B=Y
260 CALL&HFE00
270 FORI=0TO2
280 Z=RND(1)*2:Q=RND(1)*18+3
290 IF RND(1)*G<2 THEN POKE@&H3000+Z*39+Q*40,INT(RND(1)*2)*2+60
300 NEXT
310 IF(PEEK@(&H3000+X+Y*40)=60)+(PEEK@(&H3028+X+Y*40)=60) THEN 820
320 IF(PEEK@(&H3000+X+Y*40)=62)+(PEEK@(&H3028+X+Y*40)=62) THEN 820
330 U=U+H:POKE@&H3028+U,90:POKE@&H3029+U,88
340 IF H=1 POKE@&H3027+U,32
350 IF H=-1 POKE@&H302A+U,32
360 IF U=38 THEN H=-1
370 IF U=1 THEN H=1
380 IF (M=0)*(RND(1)*5>3) THEN M=1:V=U:N=2
390 IF M=0 GOTO 430
400 N=N+1:IF N>23 THEN M=0:POKE@&H3000+920+V,32:MUSIC"C3FCFCD":IF PEEK@(&H33C0+V
)=61 THEN POKE@&H33C0+V,64
410 IF N>23 GOTO430
420 POKE@&H2FD8+N*40+V,32:POKE@&H3000+N*40+V,46
430 GOTO130
440 END
450 DEFCHR$(ASC(">"))=HEXCHR$("00000C0202000000 00DC3EFF3FFF3EDC 00000C020200000
0")
460 DEFCHR$(ASC("<"))=HEXCHR$("0003301808000000 003B7CFFFCFF7C3B 000330180800000
0")
470 DEFCHR$(ASC("Q"))=HEXCHR$("183C3C5A5A667E18 0000183C3C180000 183C3C7E5A667E3
C")
480 DEFCHR$(ASC("A"))=HEXCHR$("183C7E7EFFFF9900 00005A5ADBDBDBDB 183C242424240000
0")
490 DEFCHR$(ASC(" "))=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 000000000000000
0")
500 DEFCHR$(ASC("="))=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF 00FF00FF00FF00FF FF00FF00FF00FF0
0")
510 DEFCHR$(ASC("Z"))=HEXCHR$("0000000006FF0000 10080400006D0008 0810050F3F001F0
0")
520 DEFCHR$(ASC("X"))=HEXCHR$("0000000060FF0000 0810200000B60010 1008A0F0FC00F80
0")
530 DEFCHR$(ASC("."))=HEXCHR$("187E3C1818181800 0000002400000018 187E3C181818180
0")
540 DEFCHR$(ASC("*"))=HEXCHR$("2A358659EE314A54 2A3DFE7DFE3D4A54 2A3DB649C61D0A5
4")
550 DEFCHR$(ASC("@"))=HEXCHR$("00C1E7FF7EB78EFF 00C12490441180FF 0000C36FBBEE7F0
0")
560 FORI=0TO&H67:READD$:POKE&HFE00+I,VAL("&H"+D$):NEXT:RETURN
570 DATA 01,28,30,11,98,03,ED,78
580 DATA FE,3E,28,23,FE,3C,28,2A
```

★影さんにDr. D／サインをください。Dr. Dのは受験のお守りに，影さんのは落ちた時のなぐさめに。暗いナイコン族受験生に愛の手を〃（高知市・**野島千津14才**）……【**影**：ベーマガを読んでるようじゃ期待できんね／】

```
590 DATA 03,1B,7A,B3,20,F0,01,28
600 DATA 30,11,17,00,3E,20,21,27
610 DATA 00,ED,79,09,44,4D,ED,79
620 DATA 03,1B,7A,B3,20,EE,C9,3E
630 DATA 20,ED,79,03,3E,3E,ED,79
640 DATA 18,D6,3E,20,ED,79,0B,3E
650 DATA 3C,ED,79,03,18,CA,00,00
660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
670 DATA 01,00,20,11,E8,03,3E,27
680 DATA ED,79,03,1B,7A,B3,20,F6
690 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00
700 FORI=0TO39:POKE@&H33C0+I,61:NEXT
710 CURSOR25,24:PRINT"SCORE ";S;
720 FORI=0TO200:PSET(RND(1)*319,RND(1)*199,INT(RND(1)*7+1)):NEXT
730 Y=190:FORI=0TO319:YH=INT(RND(1)*3)-1
740 IF Y=198 THEN YH=-1
750 IF Y=175 THEN YH=1
760 Y=Y+YH:PSET(I,Y,2):NEXT:IF (GR$="Y")+(GR$="y") THEN PAINT(0,199),2
770 RETURN
780 POKE@&H3000+X+Y*40,42
790 S=S+10+(25-G)*5:PLAY"D5CDCDCDCDCDCDCD":IF G>0 THEN G=G-1
800 CLS4:M=0:CALL&HFE50
810 GOTO110
820 POKE@&H3000+X+Y*40,42:POKE@&H3028+X+Y*40,42
830 PLAY"C5GRAEBFGD"
840 IF S>HI THEN HI=S
850 CURSOR8,7:CSIZE2:PRINT#0,"GAME OVER"
860 CURSOR6,13:CSIZE2:PRINT#0,"HI-SCORE ";HI
870 CURSOR8,19:CSIZE2:PRINT#0,"SCORE ";S
880 CURSOR10,22:PRINT"PUSH RETURN KEY";
890 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 890
900 GOTO 80
910 CLS4
920 COLOR6:CURSOR6,2:CSIZE3:PRINT#0,"GALAXY WARS"
930 COLOR5
940 CURSOR8,10:PRINT"┌┐     ┌┐     ┌┐"
950 CURSOR8,11:PRINT"│4├────┤5├────┤6│"
960 CURSOR8,12:PRINT"└┘     └┘     └┘"
970 CURSOR8,13:PRINT"LEFT   U P   RIGHT"
980 CURSOR10,18:PRINT"PUSH RETURN KEY";
990 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 990
1000 COLOR7:RETURN
```

★イラスト・コーナー★



千葉県八千代市　園畠栄司くん(17才)



東京都世田谷区　元木　淳くん


大阪府茨木市　森　美菜子さん(15才)

★僕にはB82, W56, H85の姉さんがいます。今度紹介するから「ベーマガDELUXE」ゆずって!(岩手県盛岡市・**高橋良一13才**)……【**影**:ネ，ホントホント??ゼ――ッターイにホントだネ？**編**:写真を送ってー!!】

ZX-81用

デパート・パニック



柴田　武治

ゲームの遊びかた

ここは，大バーゲンをしているデパートの中です。あなたは，屋上へ行ってゲームをしようとしています。前方からバーゲンにかけつけたケチなおばさんがころがってきます。

そのおばさんをよけながら，屋上へ行こう。

キー操作

[5] で前進。

[7] でジャンプします。

廊下のはしから3こま目にくると1階上がります。6階まで上がるとボーナス400点が入ります。1階ごとに100点です。

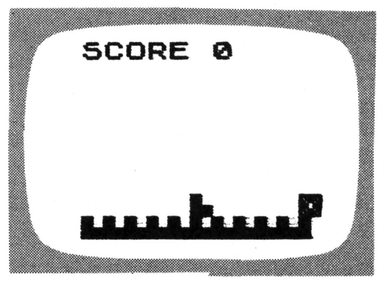
6階につくとまたつぎのデパートに向かいます。おばさんにぶつかるとゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

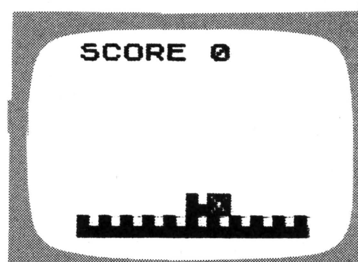
編：わかるかな，この気分。

Dr.D：ワシのカーチャンも買い物のときはダンプみたいにとっ進するんだよ。

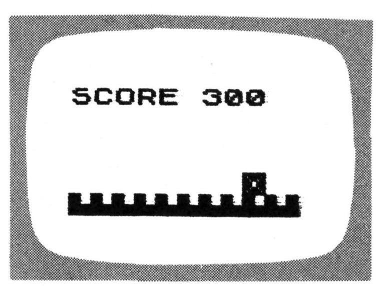
編：ゾーッ！女の人こわい〜〜。



▲中央がオバサン



▲ギャ！ぶつかった

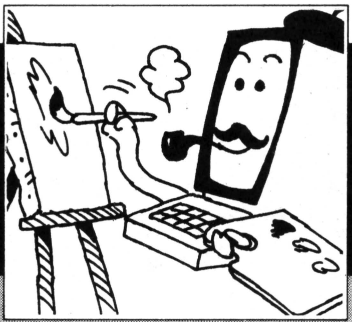


▲階を上がると得点アップ

デパート・パニックのプログラム・リスト

```
  10 LET S=0
  20 LET K=18
  30 LET X=K-1
  40 LET Y=20
  50 CLS
  60 PRINT AT 10,10;"SCORE ";S
  70 PRINT AT K,10;"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
  80 FOR A=10 TO Y+1
  90 PRINT AT K-1,A;" ▙"
 100 PRINT AT X,Y;" "
 110 IF X=K-2 THEN GOTO 300
 120 IF INKEY$="5" THEN LET Y=Y-
1
 130 IF INKEY$="7" THEN LET X=X-
1
 200 PRINT AT X,Y;"■"
 220 IF Y=12 THEN GOTO 400
 230 IF Y=A+1 AND X=K-1 THEN STO
P
 240 NEXT A
 250 GOTO 80
 300 LET X=K-1
 310 GOTO 200
 400 LET S=S+100
 410 LET K=K-1
 420 IF K=12 THEN GOTO 500
 430 GOTO 30
 500 LET S=S+400
 510 PAUSE 50
 520 GOTO 20
```


★影さんの正体は――①編集部員②ただの人③編集部のガン！のうち編さんどれが正しいですか？（京都市・吉岡信治12才）……【**編**：どれも違う。**影**：私は私だ。】



ZX-81用

マイクロ・タートル・グラフィック

淀沢 健朗

シンクレアでタートル・グラフィックもどきをするプログラムです。

〔使いかた〕

リストどおり打ち込み，RUNするとX，Y座標（PLOTに準ずる）の入力促進をします。このX，Y座標はグラフィックの開始位置です。X，Yの入力が終わると，つぎにグラフィックを描くためのコントロール・ストリングの入力促進があります。

例として“88”を入力すると上に2回程黒い点が動き，またコントロール・ストリングの入力促進をします。

〔コントロール・ストリングの作りかた〕

テンキーを思い浮かべ，5が現在の点の位置だとします。すると右に2回，上に3回動く時には6，6，8，8，8となります。これをつなげて“66888”とすれば右に2回，上に3回動く点の移動が見られます。

他に点を残さないで移動するときには5を入れてセットしてください。つぎに使うとリセットされます。つぎに点の動く距離をかえたいときには，下のようなものを加えてください。

L ○␣→スペースを入れる
　└→2から9までの数字

LはLengthのLです。ここで9が最も長く，2が最も短かくなります。1では動きません。また，ストリングの途中にSを入れるとX，Y座標入力促進部からはじまります。

〔終わりに〕

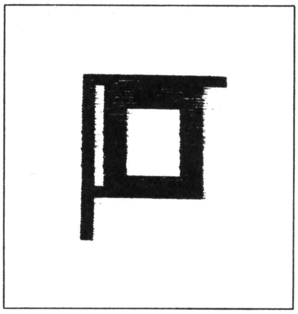
リスト中の行番号230，240はテンキーのあるパソコンには有用ではないかと思います。また，ある程度なら1KBでも楽しめると思います。

かくして入力すれば割合使えると思います。

16K拡張パックをお持ちのかたはもっと自由に改造してみてください。

```
  10 REM "TATLE-2"
  20 INPUT X
  30 INPUT Y
  40 LET W=1
  50 LET L=2
 100 INPUT A$
 110 LET P=1
 120 LET B$=A$(P)
 130 IF A$="S" THEN GOTO 20
 140 IF B$<>"L" THEN GOTO 180
 150 LET P=P+2
 160 LET L=VAL (A$(P-1))
 170 GOTO 270
 180 LET F=VAL (B$)
 190 IF F=5 THEN LET W=NOT (W)
 200 LET I=1
 210 IF W=1 THEN PLOT X,Y
 220 IF I>=L THEN GOTO 270
 230 LET X=X+F-INT ((F-1)/3)*3-2
 240 LET Y=Y+INT ((F-1)/3)-1
 250 LET I=I+1
 260 GOTO 210
 270 IF P>=LEN (A$) THEN GOTO 10
0
 280 LET P=P+1
 290 GOTO 120
```

マイクロ・タートル・グラフィックのプログラム・リスト



実行画面

CHECKER FLAG

Dr.D：タートルって知っている人？

影：ハーイ！セーターの首のことで～す。

影：カメさんのことです！影さんは編集部のネックです。

Dr.D：おあとがよろしいようで……。

★こら！どうしてくれるんだ。ベーマガがおもしろすぎて，見たかったテレビを見そこなったじゃないか!!（福島県伊達郡・**佐野一幸13才**）……【**影**：そりゃあ残念だったね。私は仕事中でも見てるよ。**編**：TVゲームネ！】



HC-20用

オトシアナ・ゲーム

野田　猛

ゲームの内容

人が歩いていき，落し穴に落ちないように，ゴールするゲームです。ゴールすると，スタート地点より始まります。

ゴールするごとに，10点ずつ加算され，落し穴に落ちると，ゲーム・オーバーです。

操作方法

人の移動は，[←]キーで前進，[→]キーで後退です。ゲーム・オーバー後は，モウイチド？（Y／N）と表示されますので，再度行なう場合は[Y]キー，終わる場合は[N]キーを押してください。

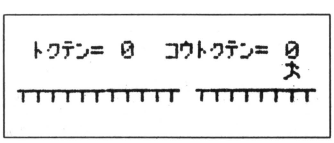
改造のアドバイス

後退が必要ない場合は，130行，150行を削除し，140行の行先を，120行に変更してください。

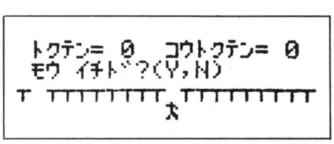
後記

ＨＣ－20を使用して約四か月，いまだに使いこなすことができず，あまりよくないプログラムだと思います。

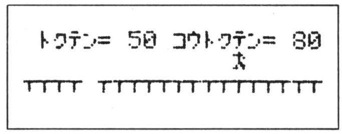
なお，「マイコン」82年９月号の「各社ＢＡＳＩＣ移植テクニック大紹介」の210～214ページの「ミニドブ板ゲーム」を参考にしました。



▲〈写真１〉スタート！ 気をつけてネ



〈写真２〉おっと，危ない。落っこちた

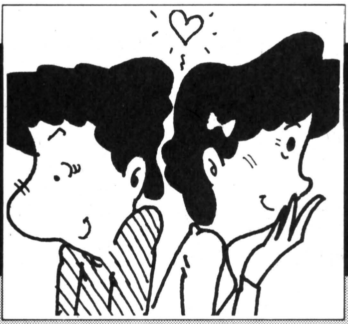


▲〈写真３〉失敗にもめげず，再度挑戦!!

オトシアナ・ゲームのプログラム・リスト

```
10 '*******************
20 '*    ｵﾄｼｱﾅ ｹﾞｰﾑ     *
30 '*  Copyright 1982  *
40 '*      by T.Noda    *
50 '*******************
60 WIDTH 20,4:DEFINT A-Z
70 CLS:S=-10
80 FOR I=0 TO 19:LOCATE
I,2:PRINT"┬";:NEXT I
90 X=19:S=S+10:LOCATE 1,
0:PRINT"ﾄｸﾃﾝ=";S:IF S>HS
 THEN HS=S
100 LOCATE 10,0:PRINT"ｺｳ
ﾄｸﾃﾝ=";HS
110 LOCATE  X,1:PRINT"大"
120 Y=X
130 IF INPUT$(1)=CHR$(28
) THEN X=X+1:GOTO 150
140 IF INPUT$(1)=CHR$(29
) THEN X=X-1 ELSE 130
150 IF X>19 THEN X=19:GO
TO 120
160 SOUND 40,1:LOCATE X,
1:PRINT"大";:LOCATE Y,1:P
RINT" ";:IF X=0 THEN 90
170 Y1=X1:X1=(RND(1)*17)
+1:SOUND 10,1
180 LOCATE X1,2:PRINT" "
;:IF X=X1 THEN 200 ELSE
LOCATEY1,2:PRINT"┬"
190 GOTO 120
200 LOCATE X,1:PRINT" ";
:LOCATEX,3:PRINT"大";
210 FOR I=0 TO 22:SOUND
I,1:NEXT I
220 LOCATE 1,1:PRINT"ﾓｳ
ｲﾁﾄﾞ?(Y,N)"
230 D$=INKEY$:IF D$<>"Y"
 AND D$<>"N" THEN 230 EL
SE IF D$="Y" THEN 70
240 CLS:END
```

★はじめて買ったが編だの影だのDr.Dだの，なんだ？どこから拾ってきた言葉だ？捨ててこい!!（栃木県宇都宮市・大貫篤寿14才）……【編：大貫君はベーマガをよく知らないね。影：ベーマガは週刊誌ではないゾ!!】



FX-702P用

相性判断

LOVE MIYUKI

はじめに

この相性判断は，誰でも小中学生の頃やったことがあるのではないか，と思われる遊びです。ですから，この相性のパーセントが悪いからといって悩まないでください。

使用法

まず，あなたの名前の文字数を入力し，次に名前を母音だけに注目して1～5の数により1文字ずつ入力していきます。すなわち，母音の「あ」～「お」がそれぞれ1～5に対応します。たとえば，「み」なら2，「が」なら1という具合です。

ただし，「ん」だけは例外で，50音表から1とします。名前を入力する場合に1～5以外の数字を入力すると聞き直してきます。また，名前を入力し終わると，「NEXT OK？」と聞いてきますから，正しければ「Y」を，誤っていたら「Y」以外の文字を入力して下さい。「Y」以外の文字の場合には，文字数から再び聞いてきます。同様にして，彼女(あるいは，彼)の名前を入力し終わると計算にかかる時間が表示されますので，0になるまで待ってください。

0になるといよいよ相性が表示されます。このパーセントにより4段階で相性を判断します。それでは，みなさんも実際に彼女との相性を見てみてください。

参考

この遊びには，いろいろな説があるそうで名前を並べる順序を男と女逆にするとか，2人とも苗字は男の苗字にすると結婚後の相性がわかる，など僕も友人から聞きました。皆さんもこのプログラムをもとにして，いろいろと変更してやってみてください。

プログラム・リスト

```
P0: 364 STEPS
   5 VAC
   6 WAIT 60:PRT "***AISHO HANDAN***"
  10 GSB #1
  20 GSB #2
  24 GSB #4
  30 FOR K=1 TO N+O-2
  40 O=O-1:GSB #3
  50 NEXT K
  51 WAIT 0:PRT ""
  55 WAIT 70:PRT "FUTARI NO AISHO WA"
  58 X=A(1)*10+A(2)
  60 PRT X;" PERCENT DESU!":STOP
  65 IF X≥90;PRT "BEST COUPLE!!!"
  70 IF X≥70;IF X≤89;PRT "VERY NICE COUPLE!!"
  80 IF X≥50;IF X≤69;PRT "COMMON COUPLE!"
  90 IF X≤49;PRT "BAD COUPLE!!":PRT "WAKARE RO!!!"
 100 WAIT 0:PRT "TRY AGAIN(Y/N)?"
 110 P$=KEY:IF P$="" THEN 110
 120 IF P$="Y" THEN 5
 130 PRT "THE END...":END

P1: 167 STEPS
  10 INP "ANATA NO NAME NO MOJISU WA",N
  20 FOR I=1 TO N
  30 PRT "NAME";I;:INP A(I):IF A(I)>5 THEN 30
  35 IF A(I)=0 THEN 30
  40 NEXT I
  50 FOR I=1 TO N
  60 PRT A(I);
  70 NEXT I
  80 WAIT 0:PRT ":NEXT OK?"
  90 Q$=KEY:IF Q$="" THEN 90
 100 IF Q$="Y";RET
 110 GOTO 10

P2: 176 STEPS
  10 INP "KANOJO NO NAME NO MOJISU WA",O
  20 FOR I=1 TO O
  30 PRT "NAME";I;:INP A(N+I):IF A(N+I)>5 THEN 30
  35 IF A(N+I)=0 THEN 30
  40 NEXT I
  50 FOR I=1 TO O
  60 PRT A(N+I);
  70 NEXT I
  80 WAIT 0:PRT ":NEXT OK?"
  90 R$=KEY:IF R$="" THEN 90
 100 IF R$="Y";RET
 110 GOTO 10

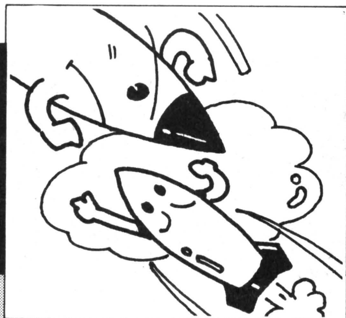
P3: 104 STEPS
  10 FOR I=1 TO N+O
  20 A(I)=A(I)+A(I+1):IF A(I)≥10;A(I)=A(I)-10
  30 PRT CSR 0;"WAIT!! (TIME:";CSR 13;###;H;")";
  35 H=H-1
  40 NEXT I:RET

P4: 54 STEPS
  10 M=N+O-1
  20 FOR I=1 TO N+O-2
  30 H=H+M
  40 M=M-1
  50 NEXT I
  60 H=H-1:RET
```


★あなたの目の前にあるベーマガ。コレ実は爆弾だったんです。その証拠に爆発します……今月は不発のようですね——。(静岡県清水市・**浦松紀宏14才**)……【**編**：爆弾でよかった。一瞬バグ弾かと思ちゃった。ホッ！】

PC-1211用

AAM, ASM で敵を射て



二木　孝佳

内　容

対空レーダーと対地レーダーを使い，敵のＡＡＭ，ＳＡＭを迎撃するゲーム。

自機はＡＡＭ，ＡＳＭを７発ずつ装備している。

使いかた

ＲＵＮでゲーム開始。約30秒後，対空レーダー，そして対地レーダーを表示する(**第１図，第２図**)。

敵はＡＡＭ，ＳＡＭ各３種，計６種のミサイルを発射してくる(**第１表**)。

コマンドを聞いてくる。適宜のコマンド操作をする(**第２表**)。[2]を入力したときは，ＡＡＭとＡＳＭの残数を表示し，ＫＩＮＤ？と聞いてくるので，[4] or [6]を入力する(**第３表**)。ミサイルの射程距離→４以下。

そして，対空，対地レーダーを表示してゲームは続く。持ち時間は20。０になったら，ＳＣＯＲＥを表示して，ＨＩ－ＳＣ，を表示しゲームオーバー。

ただし，スコアーが3000点を越していると，ＥＸＣＥＬＬＥＮＣＥと表示され，ゲームが続けられる。その際，ミサイルが，５発ずつ加えられる。

最後に

ＡＡＭ，ＡＳＭ，ＳＡＭは何か？
ＡＡＭ → Air Air Missile 空対空ミサイルの略
ＡＳＭ → Air Surface Missile 空対地ミサイルの略
ＳＡＭ → Surface Air Missile 地対空ミサイルの略

改造について：

45行，75行，80行は削除可

説明不足のところは，何回もゲームをして試行錯誤で理解してほしい。

《第１図》対空レーダー

```
AIR    (¥7. 〈π4. 〉Y5. )
```

照準　距離　残時間

《第２図》対地レーダー

```
LAND   (#7. 〈$4. 〉%1. )  20
```

《第１表》

ミサイル	種　類	速　度	得　点
ＡＡＭ	π	3	300
	¥	2	200
	Y	1	100
ＳＡＭ	#	3	500
	$	3	450
	%	3	400

《第２表》

コマンド	内　容
[1]	左旋回―敵ミサイル右へ移動
[2]	ＡＡＭ，ＡＳＭ発射準備
[3]	右旋回―敵ミサイル左へ移動

《第３表》

ＫＩＮＤ	内　容
[4]	ＡＡＭ迎撃用ＡＡＭ発射
[6]	ＳＡＭ迎撃用ＡＳＭ発射

★僕の趣味はマイコンセンターへ行き，ＰＣ－ＳＥＲＩＥＳのＦ５に「ＮＥＷ」を入れてＣＯＮＳＯＬＥで消すことデス。(大阪市・**石山俊浩・13才**)……【**影**：ふーん，石山君はキレイ好きなんだね。感心！**編**：ポケ！】

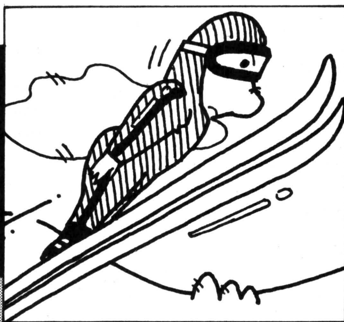
```
10:FOR M=1TO 3:GOSUB 900:A$(M)=U$:NEXT M
15:FOR M=4TO 6:GOSUB 900:A$(M)=L$:NEXT M
20:G=7:H=7:I=7:M=7:N=0:O=7:P=7:Q=7:R=20:T=7:A(27)=1
25:PRINT "AIR(";A$;G;"<";B$;H;">";C$;I;")"
30:PRINT "LAND(";D$;M;"<";E$;O;">";F$;T;") ";R
35:IF R<=0GOTO 800
40:INPUT "COMMAND? ";J
45:IF (J<1)+(J>3)GOTO 40
50:R=R-1
55:IF J=2GOTO 65
60:GOTO 100J
65:PAUSE "MI:A-";P;"L-";Q
70:INPUT "KIND? ";K
75:IF (K=4)+(K=6)GOTO 85
80:GOTO 70
85:GOTO 100K
100:C$=B$:B$=A$:I=H:H=G
110:F$=E$:E$=D$:T=O:O=M:GOSUB 900:D$=L$:A$=U$:GOSUB 200:G=7:M=7:GOTO 25
200:IF A$="¥"LET G=G-2
205:IF B$="¥"LET H=H-2
210:IF C$="¥"LET I=I-2
215:IF D$="#"LET M=M-3
220:IF E$="#"LET O=O-3
225:IF F$="#"LET T=T-3
230:IF A$="Y"LET G=G-1
235:IF B$="Y"LET H=H-1
240:IF C$="Y"LET I=I-1
245:IF D$="$"LET M=M-3
250:IF E$="$"LET O=O-3
255:IF F$="$"LET T=T-3
260:IF A$="π"LET G=G-3
265:IF B$="π"LET H=H-3
270:IF C$="π"LET I=I-3
275:IF D$="%"LET M=M-3
280:IF E$="%"LET O=O-3
285:IF F$="%"LET T=T-3
290:IF (G<=0)+(H<=0)+(I<=0)+(M<=0)+(O<=0)+(T<=0)GOTO 700
295:RETURN
300:A$=B$:B$=C$:G=H:H=I
310:D$=E$:E$=F$:M=O:O=T:GOSUB 900:F$=L$:C$=U$:GOSUB 200:I=7:T=7:GOTO 25
400:IF P<=0GOSUB 200:GOTO 25
410:P=P-1
420:IF H>=5GOSUB 200:GOTO 25
430:IF B$="¥"LET N=N+200
440:IF B$="Y"LET N=N+100
450:IF B$="π"LET N=N+300
460:B$=" ":H=7:GOSUB 200:GOTO 25
600:IF Q<=0GOSUB 200:GOTO 25
610:Q=Q-1
620:IF O>=5GOSUB 200:GOTO 25
630:IF E$="#"LET N=N+500
640:IF E$="$"LET N=N+450
650:IF E$="%"LET N=N+400
660:E$=" ":O=7:GOSUB 200:GOTO 25
700:PAUSE "BOMB":GOTO 810
800:IF N>=3000A(27)LET P=P+5:Q=Q+5:R=15:A(27)=A(27)+1:PAUSE "EXCELLENCE !!":GOTO 25
810:PRINT "SCORE ";N
820:IF S<NLET S=N:PAUSE "HI-SCORE !!":INPUT "NAME? ";A$(28)
830:PRINT "HI-SC.";S;"BY ";A$(28):END
900:V=E8+1:W=12345+Z+X:X=ABS (439147+X+W):Y=23X:X=Y-INT (Y/V)*V:Z=INT (X/E7)
910:IF Z>=6LET U$="¥":L$=" ":RETURN
920:IF Z=5LET U$="π":L$=" ":RETURN
930:IF Z=4LET U$="Y":L$="$":RETURN
940:IF Z=3LET U$="Y":L$="#":RETURN
950:IF Z=2LET U$="Y":L$="%":RETURN
960:U$=" ":L$="^":RETURN
```

PC-1211

《第４表》変数表

- ●A＄，B＄，C＄，D＄，E＄，F＄→レーダーミサイル表示用
- ●G，H，I，M，O，T→レーダー距離表示用
- ●J→コマンド判定用
- ●K→カインド判定用
- ●L＄，U＄→ミサイル設定用
- ●N→スコアー用
- ●P→AAMの数
- ●Q→ASMの数
- ●R→残り時間
- ●S→HI－SCORE用
- ●V～Z→乱数用
- ●A(27)→EXCELLENCE判定用
- ●A＄(28)→HI－SC記録者用

★僕のクラスでベーマガを読んでいるのは10人。みんな僕が紹介したのだ。エヘヘ。(岩手県盛岡市・**金子徹也**12才)……【**一同**：金子君はエライ!!編集部もエライ!!エライ!!もひとつ，エライ!!**読者**：読むのヤーメタ！】



PC-1500

スキー・ジャンプ

河野　慶

■プロもドシロートも一線でゲーム■

このゲームの中では，プロのスキーヤーの人もドシロートのスキーヤーとしてAランクをめざしてジャンプを行なうゲームです。そのため，よくたおれます。

プログラムが長くなってしまったことをおわびします。

■あそびかた■

RUNでスタートします。タイトル表示の後，デモンストレーションがあります。

それから，風向，ジャンプのタイミングをうまくつかみ，体重のずれをうまくかわし，うまく着地してください。

Ⓢでスタート，Ⓙでジャンプします。体重のずれをなおすとこは⑤のキーを中心に表示されたしるしにたいしょうなキーを押して点を中心に移動させてください。

これがおわると，着地です。キーはⒹです。なるべく0に近くで押してください。

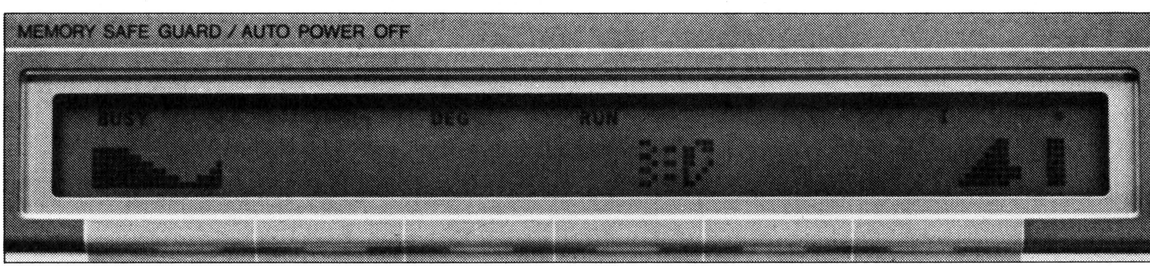
■改造のアドバイス■

アドバイスなどできる身分ではないのでありませんが，体重移動がうまくいかないときは200 260 320 380 440 500 560 620 行の0 TO3の3の値を大きくしてください。キーを押せる時間が長くなります。

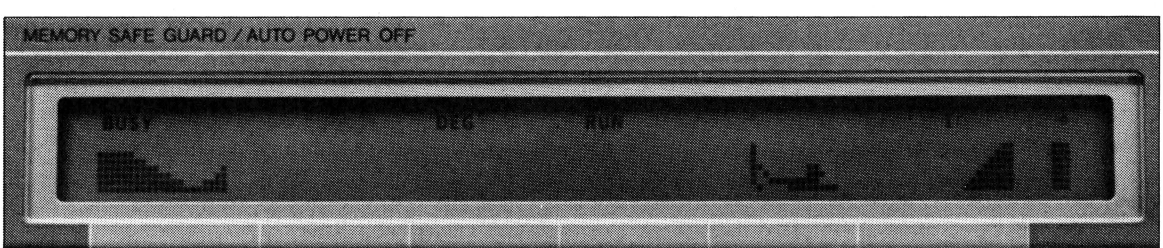
■最後に■

PC－1500のユーザーの方，他人に売ったりしないで，もちつづけましょう。

参考にしたもの：ポケットコンピュータPC－1500ソフトウエア・ライブラリ③の〔SUBMARINE GAME〕



デモの画面



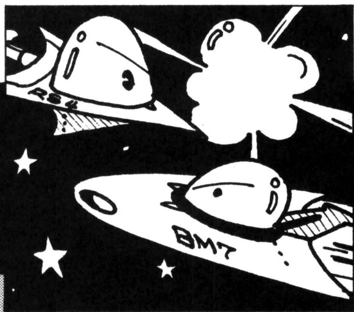
これだけの画面なら，ソフトの長さも気にならない。

★Dr.Dの趣味は？マイコンのほかにゲートボールもやるんですか？（神奈川県茅ヶ崎市・増田　博12才）………
【Dr.D：失礼な!!編：あれっ，やらないんですか。Dr.D：やるけどね。影：この間も廊下で玉をころがしてた。】

```
    5:"A"CLS :CLEAR
      :RANDOM
    6:REM   ** DATA
      **
   10:A$="7E7E7E7E7E
      7E7C7C":B$="78
      78707060604040
      ":C$="40606070
      ":D$="7F":E$="
      7E"
   15:W1$="4320":AA$
      ="47643F3F6447
      ":BB$="5C643F3
      F645C"
   20:F$="7C":G$="78
      ":H$="70":I$="
      60":J$="55552A
      002A2A00":K$="
      7E4E21130B"
   30:L$="406070787C
      7E7F":M$="7F00
      0000000000":N$
      ="7F7F7F":O$="
      3030":P$="0C0C
      "
   40:Q$="0303":R$="
      3F481020202060
      ":S$="60607878
      504040":W$="40
      40407E5E494B"
   41:REM   ** DEMO
      **
   43:WAIT 0:PRINT "
      * * * *
            * * * *":
      BEEP 4,10,800:
      CLS
   44:GOSUB "J"
   45:FOR Z=42TO 98
      STEP 8:GOSUB "
      D":GOSUB "T":
      WAIT 5:GCURSOR
      Z:GPRINT "0000
      000000000000"+
      J$+K$:NEXT Z
   50:WAIT 0:GCURSOR
      105:GPRINT R$+
      S$:BEEP 5,10,2
      40
   60:FOR Z=155TO 0
      STEP -1:
      GCURSOR Z:
      GPRINT (255-
      POINT Z):NEXT
      Z
   95:REM  MEIN **
  100:CLS :GOSUB "D"
  110:A=RND 2:B=RND
      5:IF A=1LET B=
      -B
  115:WAIT 1:CURSOR
      11:PRINT "KAZE
      ";B
  120:T$=INKEY$ :IF
      T$="S"THEN 140
  130:GOTO 110
  140:WAIT 100:
      CURSOR 11:
      PRINT "START":
      CLS
  150:GOSUB "J":
      GOSUB "C"
  160:FOR D=40TO 105
      STEP 5
  170:GCURSOR D:
      GPRINT "000000
      0000000000"+J$
      +K$:GOSUB "D":
      E=RND 8
  180:GOSUB "T":WAIT
      1:GCURSOR Z:
      GPRINT Y$
  190:ON EGOTO 195,2
      55,315,375,435
      ,495,555,615
  195:Y$=Q$:Z=147
  200:FOR G=0TO 3:
      GOSUB "I"
  210:IF U$="3"LET Z
      =149,Y$=P$
  220:Y$=Y$:Z=Z:
      GOSUB "G"
  230:NEXT G
  240:IF Y$=P$AND Z=
      149THEN 700
  245:ZZ=2:GOTO 700
  255:Y$=P$:Z=147
  260:FOR G=0TO 3:
      GOSUB "I"
  270:IF U$="6"LET Z
      =149,Y$=P$
  280:Y$=Y$:Z=Z:
      GOSUB "G"
  290:NEXT G
  300:IF Y$=P$AND Z=
      149THEN 700
  305:ZZ=2:GOTO 700
  315:Y$=O$:Z=147
  320:FOR G=0TO 3:
      GOSUB "I"
  330:IF U$="9"LET Z
      =149,Y$=P$
  340:Y$=Y$:Z=Z:
      GOSUB "G"
  350:NEXT G
  360:IF Y$=P$AND Z=
      149THEN 700
  365:ZZ=2:GOTO 700
  375:Y$=O$:Z=149
  380:FOR G=0TO 3:
      GOSUB "I"
  390:IF U$="8"LET Z
      =149,Y$=P$
  400:Y$=Y$:Z=Z:
      GOSUB "G"
  410:NEXT G
  420:IF Y$=P$AND Z=
      149THEN 700
  425:ZZ=2:GOTO 700
  435:Y$=O$:Z=151
  440:FOR G=0TO 3:
      GOSUB "I"
  450:IF U$="7"LET Z
      =149,Y$=P$
  460:Y$=Y$:Z=Z:
      GOSUB "G"
  470:NEXT G
  480:IF Y$=P$AND Z=
      149THEN 700
  485:ZZ=2:GOTO 700
  495:Y$=P$:Z=151
  500:FOR G=0TO 3:
      GOSUB "I"
  510:IF U$="4"LET Z
      =149,Y$=P$
  520:Y$=Y$:Z=Z:
      GOSUB "G"
  530:NEXT G
  540:IF Y$=P$AND Z=
      149THEN 700
  545:ZZ=2:GOTO 700
  555:Y$=Q$:Z=151
  560:FOR G=0TO 3:
      GOSUB "I"
  570:IF U$="1"LET Z
      =149,Y$=P$
  580:Y$=Y$:Z=Z:
      GOSUB "G"
  590:NEXT G
  600:IF Y$=P$AND Z=
      149THEN 700
  605:ZZ=2:GOTO 700
  615:Y$=Q$:Z=149
  620:FOR G=0TO 3:
      GOSUB "I"
  630:IF U$="2"LET Z
      =149,Y$=P$
  640:Y$=Y$:Z=Z:
      GOSUB "G"
  650:NEXT G
  660:IF Y$=P$AND Z=
      149THEN 700
  665:ZZ=2:GOTO 700
  700:WAIT 0:GCURSOR
      147:GPRINT "00
      0000000000":
      NEXT D
  710:CLS
  720:FOR H=60TO -32
      STEP -4
  730:WAIT 1:GCURSOR
      105:GPRINT J$+
      K$:WAIT 1:
      CURSOR 8:PRINT
      H;" "
  740:U$=INKEY$ :IF
      U$="D"THEN 760
  750:NEXT H
  760:IF H<=16AND H>
      =-16AND ZZ<>2
      THEN 850
  770:WAIT 0:GCURSOR
      105:GPRINT R$+
      S$:BEEP 2,250,
      200
  780:FOR I=100TO 12
      5:WAIT 0:
      GCURSOR I:
      GPRINT (255-
      POINT I):NEXT
      I
  790:WAIT :PRINT "*
      * * *
            * * * *":
      END
  850:FOR Y=0TO 32:
      WAIT 0:GCURSOR
      105:GPRINT W$+
      W1$+"00000000"
      :BEEP 1,Y,20:
      NEXT Y
  855:CLS
  860:FOR X=0TO 144
      STEP 8:WAIT 0:
      GCURSOR X:
      GPRINT BB$:
      BEEP 1,50,50:
      NEXT X
  870:FOR X=0TO 144
      STEP 8:WAIT 0:
      GCURSOR X:
      GPRINT AA$:
      BEEP 1,100,20:
      NEXT X
  880:LET KK=95+B+C
  890:IF KK=100AND H
      =0THEN 950
  900:IF KK>=93AND H
      <=8AND H>=-8
      THEN 920
  910:WAIT :PRINT KK
      ;"m":WAIT :
      PRINT "You are
       (C) rank":END
  920:WAIT :PRINT KK
      ;"m":WAIT :
      PRINT "You are

       (B) rank":END
  950:WAIT :PRINT KK
      ;"m":WAIT :
      PRINT "You are
       (A) rank":END
10000:"J"FOR Z=0TO
      5:GOSUB "D":
      WAIT 5:
      GCURSOR Z:
      GPRINT D$:
      NEXT Z
10010:FOR Z=6TO 7:
      GOSUB "D":
      WAIT 5:
      GCURSOR Z:
      GPRINT E$:
      NEXT Z
10020:FOR Z=8TO 9:
      GOSUB "D":
      WAIT 5:
      GCURSOR Z:
      GPRINT F$:
      NEXT Z
10030:FOR Z=10TO 1
      1:GOSUB "D":
      WAIT 5:
      GCURSOR Z:
      GPRINT G$:
      NEXT Z
10040:FOR Z=12TO 1
      3:GOSUB "D":
      WAIT 5:
      GCURSOR Z:
      GPRINT H$:
      NEXT Z
10050:FOR Z=14TO 1
      6:GOSUB "D":
      WAIT 5:
      GCURSOR Z:
      GPRINT I$:
      NEXT Z
10060:FOR Z=17TO 1
      9:GOSUB "D":
      WAIT 5:
      GCURSOR Z:
      GPRINT H$:
      NEXT Z
10070:GOSUB "D":
      WAIT 5:
      GCURSOR 20:
      GPRINT G$:
      BEEP 2,50,20
      0
10075:RETURN
10200:"D"GCURSOR 0
      :WAIT 5:
      GPRINT A$+B$
      +C$:BEEP 1,5
      0,20:RETURN
10400:"T"WAIT 5:
      GCURSOR 139:
      GPRINT L$+M$
      +N$:RETURN
10500:"I"U$=INKEY$
      :RETURN
10600:"C"C=-10
10610:C=C+1
10620:UU$=INKEY$
10630:IF UU$="J"
      THEN 10660
10640:IF C=0THEN 1
      0600
10650:GOTO 10610
10660:C=C:RETURN
10700:"G"WAIT 0:
      GCURSOR 147:
      GPRINT "0000
      00000000":
      WAIT 5:
      GCURSOR Z:
      GPRINT Y$:
      RETURN
```


★僕のＭＺ－80Ｂは1年もの間に9回も修理に出したのだ。(愛知県名古屋市・**青井靖博15才**)……【**影**：スゴイ‼ **編**：なに言ってんの，修理に出したんですよ。**影**：スゴイ‼**編**：だからアホと言われるんです。**影**：ムゴイ‼】



PB-100用

スペース・バトル

佐々木章二

はじめに

宇宙旅行をしていると，突然宇宙船が故障。やむなく近くの星に不時着しましたが，宇宙船は修理不可能で，エイリアンが宇宙船をねらって近づいてきます。あなたはエイリアンとの戦いに行かねばなりません。

遊びかた

エイリアン(♧)が宇宙船(♡)を狙っています。あなたは①と③で自分(♤)を動かし，エイリアンから一つ離れたところでⓏを押して，エイリアンをやっつけます。エイリアンが，あなたか宇宙船に体当りすると，あなたは死にます。あなたは３人までいます。体当りされるたびに，エネルギー(E)と，スコア(S)，あなたの残りが表示されます。ＥＸＥキーでゲーム進行です。

配　点

エイリアンをやつけると10点，ビームを発射するとエネルギーは－３です。また，あなたが宇宙船を通るたびに得点が－３，エネルギーが＋１，これは宇宙船に閉じこもったり，宇宙船から右へ２のところでⓏを押し続けると，高得点になるという欠点を補なったものです。エネルギーが０になるとゲーム・オーバーです。

注　意

宇宙船が体当りされたすぐ後で，ビームを打ち込めば，占領されません。敵を倒したすぐ後に突然体当りされることがあるので，気をつけてください。

その他

このゲームはわりとむずかしくて，何回教えてもわからない人もいましたが，みなさんはしっかりガンバッてください。最高点は，今のところ 528点です。

今，これよりおもしろい〝マリンバトル〟を制作中です。期待していてください。



<岐阜県大垣市　宇佐美　徹くん(15才)>

スペース・バトルのプログラム・リスト

```
 2 PRINT "Space Battle":PRINT "BEST";T:C=0:B$="♣":M=2:Y=99
 5 J=11:L=5:K=0:Q=0
 6 PRINT :PRINT CSR L;"♠";CSR 6;"♥";CSR J;B$;CSR K;B$;CSR Q;B$;
10 IF L=J THEN 51
12 IF L=K THEN 51
14 IF L=Q THEN 51
16 E$=KEY:IF E$="1";H=-1:GOTO 36
18 IF E$="3";H=1:GOTO 36
19 IF E$="Z";Y=Y-3:GOTO 28
20 G=K:Z=-2:GOSUB 46:K=G:G=J:Z=1:GOSUB 46:J=G
22 G=Q:GOSUB 46:Q=G:GOTO 6
28 IF Y<1 THEN 53
30 P=J:GOSUB 32:J=P:P=K:GOSUB 32:K=P:P=Q:GOSUB 32:Q=P:GOTO 20
32 IF ABS (L-P)=2;PRINT CSR P;"■";:P=0:PRINT CSR 0;B$;:C=C+10
34 RETURN
36 G=L:GOSUB 40:L=G:IF L=6;C=C-3:Y=Y+1
38 GOTO 6
40 G=G+H:IF G>11;G=G-12
42 IF G<0;G=G+12
44 RETURN
46 H=INT (RAN#*2)+Z
48 IF G=6 THEN 51
50 GOSUB 40:RETURN

51 IF M≠0;PRINT :PRINT "E";Y;" S";C;M:M=M-1:GOTO 5
53 PRINT "G.OVER E";Y;:IF C>T;T=C:PRINT " **BEST";C;"**"
54 PRINT " SCORE";C
```


★僕の学校にもやっとマイコンクラブができた！これでナイコン族の僕にも希望が持てる――。(愛知県北設楽郡・山田　純14才)……【影：オメデトウ！クラブの規約にベーマガ必読のことといれておくれ。編：さすが！】



PC-2001用

E.T.キムラン撃退ゲーム

吉岡　玄一

はじめに

あなたは，学生です。あなたをつかまえに襲ってくるE.T.(English TeacherとExtra Terrestrialを懸けている）キムランを，退治してください。

正しい遊びかた

②(下)，④(左)，⑥(右)，⑧(上)のキーを使って〝穴〟を移動させ，左右カーソル・キーで，タマをE.T.に当るように落としてください（タマは〝穴〟の二つ隣りに落ちます)。

E.T.を3匹退治すると1面クリアで，メッセージに続いてつぎの面に移ります。タマ数（スクリーンの右端に〝T＝〟で表示される）が0になるかE.T.に接触すると，ゲーム・オーバーです。

プログラムのしくみ

ＢＡＳＩＣプログラム(キャラクタ定義を除く)なので，くわしくは書きません。特色といえば，〝穴〟とE.T.の移動は同じサブ・ルーチン（450～540）を使用し，プログラムの簡素化を計ったつもりです。

おわりに

ＯＦコーナーに２回投稿しましたが，すべてボツ。３度目の正直とばかりに，持ってるＰＣ－6001をかなぐり捨て，ＰＣ－2001を使い投稿にこぎつけました。

マイコン歴１年にして作ったゲームですが，どうも納得いくものは作れませんね。

ＰＣ－2001を心よく使わしてくれた石飛君に，心から感謝します（ちなみに，E.T.キムラン　とは某高校の英語教師木村高司氏を題材にしたものです。先生スミマセン）

☆

☆

E.T.キムラン撃退ゲームのプログラム・リスト

```
10 '** マエショリ1 **
20 IRESET CHR$(12):CONSOLE0,0,0:RBYTE
30 POLLBASE1
40 DIME$(3),S$(5)
50 X=15:Y=50:A=0:B=0:TA=15
60 SC=0:AL=3:S=0
70 FORJ=1TO20
80 READCH$
90 POKE(&HFCAD+J),VAL("&H"+CH$):NEXT
100 GOTO 590
110 '** ハンター ト゛ウサ **
120 WAIT5
130 LOCATEX:IRESETCHR$(&HEODIMRUNUSINGWAIT
140 OGOTO 500
150 A$=INKEY$
160 IFA$=CHR$(28)ORA$=CHR$(29)GOTO 230COLORDIMUSINGKEY
170 >"2"ANDA$<>"4"ANDA$<>"6"ANDA$<>"8"GOTO 210ERLDIMUSINGIRESET
180 ONVAL(A$)/2GOSUB870,830,850,810
190 X=A
200 RETURN
210 '** ハンター コウケ゛キ **
```

★10' 影さんかっこいい↴（ピーッ）……Ｓｙｎｔａｘ　Ｅｒｒｏｒ　20' Dr.Dは天才↴（ピーッ）……あっＮＥＷされちゃった……。(北海道美唄市・**鈴木敦也13才**)…**【Dr.D•影：これは一体どういう意味だ‼プンプン。】**

```
220 IFA$=CHR$(28)ANDX>0ANDX<26ORA$=CHR$(28)ANDX>40ANDX<66GOTO 260
230 IFX>4ANDX<30ORX>44ORX<70GOTO 280
240 GOTO 290
250 WAIT1:LOCATEX+2:GOSUB300:IFX+2=YTHENGOSUB400
260 GOTO 290
270 WAIT1:LOCATEX-2:GOSUB300:IFX-2=YTHENGOSUB400
280 RETURN
290 TA=TA-1:BEEP5,2:IRESET"*":RETURN
300 '** E.T. ﾄﾞｳｻ **
310 WAIT5:RBYTE(C*999)
320 LOCATEY:IRESETE$(AL)
330 IFY=XTHENGOSUB500
340 C=INT(RND(1)*4+1)
350 A=Y:ONCGOSUB810,850,830,870
360 Y=A
370 RETURN
380 '** ﾄｸﾃﾝ **
390 RESTORE970
400 FORI=1TO2
410 READT,L
420 BEEPT,L
430 NEXTI
440 IRESET CHR$(12):IRESET"ﾔｯﾀ !";
450 SC=SC+(S+1)*((4-AL)*2):AL=AL-1
460 IFAL=0THENS=S+1:SC=SC+TA:TA=15:AL=3:WAIT5:SA=INT((S+5)/5):B=S+6-SA*5:IRESET
S$(B)
470 RETURN
480 '** ENDING **
490 RESTORE980
500 FORK=1TO3
510 READT,L
520 BEEPT,L
530 FORI=0TO20: PRINT"ﾊﾞｶ ";:NEXTI
540 NEXTK
550 IRESET CHR$(12):WAIT8:IRESET"SC=";SC:INPUT"ﾘﾌﾟﾚｲ y/n";A$
560 IFA$="Y"ORA$="y"THENRUNELSE IFA$<>"n"ANDA$<>"N"THEN560
570 END
580 E$(1)=CHR$(&HE1XORGOTOE$(2)=CHR$(&HE2RUNE$(3)=CHR$(E3RUN9CSRLINXRESTORE960:F
ORI=1TO5
590 READS$(I)
600 NEXTI
610 GOSUB690
620 LOCATE68:PRINT S"ﾒﾝ";":T="TA;
630 LOCATE32:PRINT "SC=";SC;
640 GOSUB120pRUN320
650 GOTO 640
660 '** ﾀｲﾄﾙ **
670 RESTORE950:FORI=1TO21
680 READA$
690 LOCATEI:PRINT A$;
700 BEEP20,1
710 NEXT
720 WAIT30
730 LOCATE45:IRESET"ｽｳｼﾞｷｰｦﾂｶｯﾃE.T.ｦｹﾞｷﾀｲｼｮｳ!"
740 IRESETCHR$(12);
750 IRESET"ｲﾄﾞｳ･･･8-ｳｴ:6-ﾐｷﾞ                                   2-ｼﾀ:4-ﾋﾀﾞﾘ"
760 IRESET"ｺｳｹﾞｷ    ﾋﾀﾞﾘ<ｷｰ   ﾐｷﾞ>ｷｰ"
770 RETURN
780 '** ｲﾄﾞｳ **
790 IFA<44GOTO 890
800 A=A-40:GOTO 890
810 IFA=4ORA=44THEN890
820 A=A-1:GOTO 890
830 IFA=26ORA=66GOTO 890
840 A=A+1:GOTO 890
850 IFA>30THEN890
860 A=A+40
870 RETURN
880 '** DATA **
890 DATA26,12,0F,12,26
900 DATA48,79,2F,79,48
910 DATA54,33,77,33,54
920 DATA24,4A,77,4A,24
930 DATAE,.,T,.,ｷ,ﾑ,ﾗ,ﾝ, ,ｹ,ﾞ,ｷ,ﾀ,ｲ, ,ｹ,ﾞ,ｰ,ﾑ, ,** By ﾖｼｵｶ ｹﾞﾝｲﾁ **
940 DATAｵｯﾄﾄﾞｯｺｲ,ﾔｯﾀｧ!,ｳﾏｲｳﾏｲ!,ﾅｶﾅｶ!,ﾖ!ﾀﾞｲﾄｳﾘｮｳ
950 DATA15,1,30,1
960 DATA30,3,20,2,10,1
```


★僕はプログラムはダメだからＯＦコーナーに青春をかける——そう！あのベーマガの星になるんだ!!（香川県高松市・**川崎義博14才**）……【**影**：ガンバレ!!でもプログラムが組めんようではダメだな。**編**：影さん！……。】



PASOPIA mini用

影チャンの宇宙大戦争

山崎　宏文

STORY

ここは，ベーマガ星雲のはずれの，ブラック・ホールの近く。人はこのブラック・ホールを，なぜか影の脳ミソと呼んでいました。なぜそう呼ばれているのかは，読者のみなさんならきっとわかるはずです。

さて，ある晴れた日の午後のことです。ここの領主の影チャン大魔王は，いつものように食後の散歩にここに立ち寄りました。「あーあ，なんていい天気なんだろう」，と近くの岩場に腰かけて，ウトウトと居眠りをはじめたのです。

一方，日ごろからこの影チャン大魔王にいじめられてる市民は，この時ぞとばかりに影チャンのスペース・シップを襲う計画を立てていました。さて，のん気な影チャンは，この危機をどう逃がれることができるでしょうか。

GAME

あなたは影になって，市民の宇宙船と戦ってください。結果はわかっていますが――。キー操作は，2，4，6，8とスペースです。画面は，＜　＞が左右，UDが上下，数字が距離になります。

なお，エネルギーには気を付けてください。ビーム砲を撃つと，－20点です。

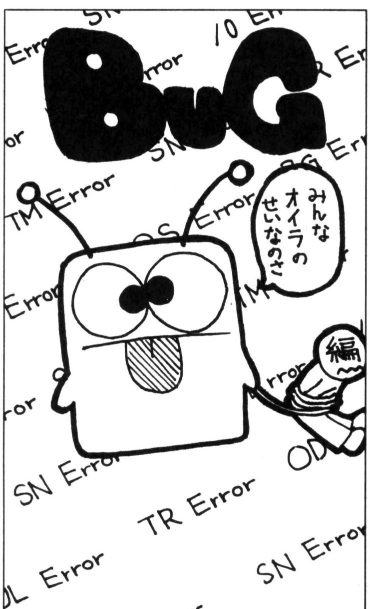
相手をやっつけると，画面は変わって左からエネルギー，速度，高度になります。高度が±5kmのところで着陸してください。キーは，Z，X，C，V，Bで，Zが最小の逆ふん射です。

END

どうですか？　はじめのゲームは，かなり難しいと思います。ねばり強くガンバッテ，それでもダメな時は天に向かってこう言いましょう。「オオ，影ヨ！」。これをやると，必ず人から笑われます！

プログラム上では，320行をいじると難しさが変わります。

いずれにしても，あなたは影ですから，勝てるわけはないのよネ～～。



〈三重県久居市　藤技　茂(14才)〉



〈茨城県古河市　熊木聖二(23才)〉

★ＺＸ81のユーザーたち，力を合わせてスゴイプログラムをつくろう！編集長さん，もっとＺＸ81のプログラムをのせて――(北海道空知郡・**丸藤　望13才**)……**【編集長：ヨシ!!わかったぞ。その代わり早く送ってよ。】**

プログラム・リスト

```
10 H=0:N$=""
20 G=0:S=0:S1=0:K=1:PRINT "  THE ROUND TRIP WARS":WAIT 25
30 PAUSE "HI-SCORE ";H
40 PAUSE "TOP NAME ";N$
50 BEEP 1:PAUSE "START FOR SPACE FLIGHT":BEEP 0
60 FOR I=0 TO 24:PRINT TAB(I);CHR$(91);"D":BEEP 1:BEEP 0:NEXT
70 GOTO 310
80 T=4700+(RND*500):V=-50:M=0:F=600
90 S$=INK$:M=M+1:IF S$="Z" THEN G=0.6:K=2
100 IF S$="X" THEN G=1.2:K=3
110 IF S$="C" THEN G=1.5:K=4
120 IF S$="V" THEN G=3:K=5
130 IF S$="B" THEN G=5:K=6
140 IF S$="ᴇ" THEN GOTO 250
150 IF F<=0 THEN G=0:K=1
160 V=V-1.6+1.6*G:T=T+V-1.6/2:F=F-G*G:G=0
170 IF F<0 THEN F=0
180 IF T>5400 THEN PAUSE "RETURN TO SPACE TOO FULL":GOTO 260
190 PRINT F/4;V;T/35
200 IF T/35<=0 THEN GOTO 270
210 GOTO 90
220 S=INT(1000-ABS(V*500)+T*50+F*50)-M*10
230 IF S>H THEN H=S:PRINT "YOU MAKE TOP SCORE !!!":WAIT 100:GOSUB 290
240 PAUSE "YOUR SCORE ";S+S1
250 PRINT "HIT RETURN THEN START",:GOTO 20
260 PAUSE "AGAIN LANDING":GOTO 80
270 IF V<5 AND V>-5 THEN PRINT "LANDING FINISH":WAIT 30:GOTO 220
280 PRINT "FAILURE !! INCOMPETENT !":FOR I=0 TO 5:BEEP :NEXT :GOTO 250
290 INPUT "YOUR NAME ";N$:RETURN
300 FOR I=0 TO 25:BEEP 1:BEEP 0:NEXT :RETURN
310 E1=300:S1=0:X1=0:Y1=0:X=0:Y=0
320 X=X+X1+(RND*10-5)/10
330 Y=Y+Y1+(RND*10-5)/10
340 PRINT "EN.";E1
345 R1$="":R2$=""
350 IF X<0 THEN R1$="<"
360 IF X>0 THEN R1$=">"
370 IF Y<0 THEN R2$="U"
380 IF Y>0 THEN R2$="D"
400 L=INT(SQR((X-5)^2+(Y-2)^2))
410 PRINT R1$;L;R2$
420 S$=INK$:IF S$="8" THEN X1=1
430 IF S$="4" THEN X1=-1
440 IF S$="6" THEN Y1=1
450 IF S$="2" THEN Y1=-1
460 IF S$=" " THEN GOSUB 530
470 X=X+X1+(RND*10-5)/10
480 Y=Y+Y1+(RND*10-5)/10
490 X1=0:Y1=0:E1=E1-1
500 IF E1<50 THEN BEEP 1:BEEP 0
510 IF E1<=0 THEN GOTO 280
520 GOTO 340
530 FOR I=0 TO 12
540 PRINT TAB(9);"I + I"
550 PRINT TAB(I);"="
560 A=22-I:PRINT TAB(A);"="
570 BEEP 1:BEEP 0
580 NEXT :E1=E1-20
590 IF INT(X)=5 AND INT(Y)=2 THEN S1=E1:GOTO 80
600 RETURN
```

★こら影と編！女の子のいうことばかり聞くな！男のいうことも聞け!!（大阪府泉南市・**金井秀憲13才**）……【**影**：はい，これボツ!!**編**：はい，もちボツ！**編集長**：コラーッ!!まじめにやれー!!**影**：はい，編集長もボツ！】



APPLE][用

インベーダー・ファイト

アップル・ベア

これは，その昔インベーダーにあこがれてインベーダー風の物をつくろうとして，努力したらインベーダには程遠くなってしまったというしろものです。

操作法は簡単至極，ＰＤＬ（Ø）を回してキャノンを左右に動かし，ボタンØ（ＰＤＬ（Ø）についてるやつ）でビームを撃ちます。最初，エネルギーは5000あり，ビームを１発撃つごとに50減ります。

てきとうに当てていけばＨＩＴ100で終わるはずですが，どんなもんでしょうかね。そうそう！敵に撃たれるとエネルギーが任意に減ります。それで，自分が撃ってエネルギーが０になった時は静かに終りますが，敵に撃たれてエネルギーが０を下まわった場合，キャノンが爆発して終わります。まあどっちも終りには違いないのですが…。

インベーダーが流行したころ，まだ初心者だった僕が作ったスパゲティ的プログラムです。しくみ及び改造法はかいもく見当がつきません。根性（ここまでくると，根性では不可）のある人はガンバッてください。

CHECKER FLAG

影：あれ？見たことのない命令がならんでいますね。

Dr.D：これがウワサのアップルのプログラムじゃよ。まっ，内容はアップル・ベア氏が入門者だった当時の作品だそうだから今一といえなくはないがな。

編：ＧＲっていう命令はどういう意味ですか？

Dr.D：これは16色グラフィックスのモードにしろという意味だ。実行後は40×40の16色グラフィックになるんだよ。

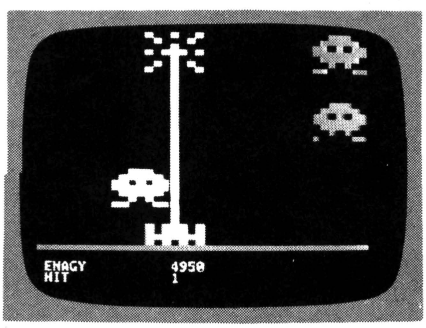
編：たしかにきれいですね。

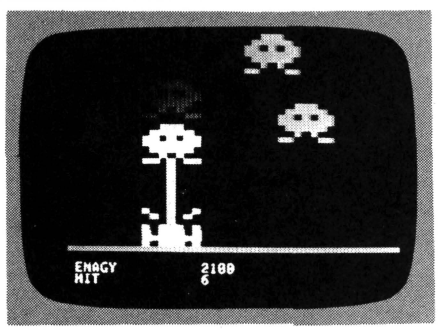
Dr.D：ついでにＨＬＩＮ　10，25　ＡＴ30とあるだろう。これは“Ｘ座標（水平）10から35までＹ座標は30にしろ”という意味，ＶＬＩＮは垂直用の命令だ。

影：ありがとうございました。ところでDr. アップルは八百屋さんで売ってますか？

編：何いってるんですか！果物屋さんです！

Dr.D：やめて～よ～!!





インベーダー・ファイトのプログラム・リスト

```
10  CALL  - 936
20  DIM X(5),Y(5),Z(5)
30 C = 5:CO = 1
40  FOR T = 1 TO 5
50 E = 5000:K = 0:O = 0
60 X(T) =  INT (9 *  RND (1) + 1):Y(T) =  INT (7 *  RND (1) + 1):Z(T) = 0
70  NEXT T
80  GR
90  CALL  - 936
100  COLOR= 12: HLIN 0,39 AT 39
110  FOR T = 1 TO 5
120  IF Z(T) >  < 0 THEN 250
130 XO =  INT (3 *  RND (1) - 1): IF X(T) + XO < 1 OR X(T) + XO > 9 THEN 130
```

★編さ～ん！永吉君から有名にしてくれたお礼の電話がきてますよ～。（栃木県佐野市・**永吉国数12才**）……【**編**：どうもどうもおみやげまでいただいて……ン？ナイノ？なんだないのか——。**編**：オゾマしや!!】

```
140 YO =  INT (3 *  RND (1) - 1): IF Y(T) + YO < 1 OR Y(T) + YO > 7 THEN 140
150 Z = 0:X = X(T) * 4:Y = Y(T) * 4: GOSUB 590
160 X(T) = X(T) + XO:Y(T) = Y(T) + YO
170 Z = T:X = X(T) * 4:Y = Y(T) * 4: GOSUB 590
180  IF  INT (5 *  RND (1) - D) > 0 THEN 250
190  COLOR= 9: VLIN Y(T) * 4 + 3,35 AT X(T) * 4
200 X = X(T) * 4:Y = 35:Z = 9: GOSUB 740
210  FOR W = 1 TO 100: NEXT W
220  IF X(T) = C THEN  GOSUB 800
230  COLOR= 0: VLIN Y(T) * 4 + 3,35 AT X(T) * 4
240 X = X(T) * 4:Y = 35:Z = 0: GOSUB 740
250  NEXT T
260 CO = 0
270  IF  PDL (0) < 50 THEN CO =  - 1
280  IF  PDL (0) > 205 THEN CO = 1
290  IF C + CO < 1 OR C + CO > 9 THEN CO =  - CO
300 Z = 0:Y = 36:X = C * 4: GOSUB 650
310 C = C + CO
320 Z = 14:Y = 36:X = C * 4: GOSUB 650
330  IF  PEEK ( - 16287) < 128 AND  PEEK ( - 16286) < 128 THEN 560
340 E = E - 50
350  IF E < 0 THEN 980
360  FOR Q = 7 TO 1 STEP  - 1
370 R =  SCRN( C * 4,Q * 4): IF R <  > 0 THEN 400
380  NEXT Q
390  IF Q < 1 THEN Q = 1
400  IF R <  > 0 THEN P = 1
410  COLOR= 13: VLIN Q * 4,32 AT C * 4
420 Z = 13:X = C * 4:Y = Q * 4: GOSUB 730
430  FOR G = 1 TO 300: NEXT G
440  COLOR= 0: VLIN Q * 4,32 AT C * 4
450 X = 4 * C:Y = Q * 4:Z = 0: GOSUB 730
460  IF P = 0 THEN 560
470 Z(R) = 1:X = C * 4:Y = Q * 4:Z = 0: GOSUB 590
480 P = 0
490  CALL  - 1051
500 K = K + 1
510 O = O + 1: IF O < 5 THEN 560
520 O = 0
530  FOR U = 1 TO 5:Z(U) = 0: NEXT U
540  FOR U = 0 TO 100
550 S =  PEEK ( - 16336): NEXT U
560  VTAB 22: PRINT " ENAGY ",E;"      "
570  VTAB 23: PRINT " HIT   ",K
580  GOTO 110
590  COLOR= Z: HLIN X - 1,X + 1 AT Y - 3: HLIN X - 2,X + 2 AT Y - 2
600  HLIN X - 3,X + 3 AT Y: HLIN X - 2,X + 2 AT Y + 1
610  HLIN X - 3,X - 2 AT Y - 1: HLIN X + 2,X + 3 AT Y - 1
620  HLIN X - 3,X - 2 AT Y + 3: HLIN X + 2,X + 3 AT Y + 3
630  PLOT X,Y - 1: PLOT X - 1,Y + 2: PLOT X + 1,Y + 2
640  RETURN
650  REM   CANON
660  COLOR= Z: VLIN 32,37 AT X
670  VLIN 35,38 AT X - 1: VLIN 35,38 AT X + 1
680  HLIN X - 2,X + 2 AT 37: VLIN 35,38 AT X - 3
690  VLIN 35,38 AT X + 3: RETURN
700  REM   BEAM
710  COLOR= Z: VLIN Y - 1,Y + 1 AT X
720  HLIN X - 1,X + 1 AT Y: RETURN
730  REM   NOVA
740  COLOR= Z: VLIN Y - 1,Y + 1 AT X
750  HLIN X - 1,X + 1 AT Y: PLOT X,Y - 3
760  PLOT X + 2,Y - 2: PLOT X + 3,Y: PLOT X + 2,Y + 2
770  PLOT X,Y + 3: PLOT X - 2,Y + 2: PLOT X - 3,Y
780  PLOT X - 2,Y - 2: PLOT X + 3,Y - 3: PLOT X + 3,Y + 3
790  PLOT X - 3,Y + 3: PLOT X - 3,Y - 3: RETURN
800  FOR W = 1 TO 5: CALL  - 1051
810  NEXT W:E = E - Y(T) * 150
820  IF E < 0 THEN 840
830  RETURN
840  COLOR= 0: VLIN Y(T) * 4 + 3,35 AT X(T) * 4
850  VTAB 22: PRINT " ENAGY ",0;"    "
860 Z = 0:X = C * 4:Y = 35: GOSUB 650
870  FOR T = 0 TO 16
880 Z = T:X = C * 4:Y = 35: GOSUB 730
890  FOR N = 0 TO 15:M =  PEEK ( - 16336)
900  NEXT N,T
910  VTAB 24
920  POKE 50,63
930  PRINT " CRASH ",
940  POKE 50,255
950  INPUT " TRY AGAIN ";Y$
960  IF Y$ = "Y" THEN 40
970  END
980  VTAB 24
990  PRINT " END",
1000  GOTO 950
```

★同志よ！ＯＦコーナーを楽しくしよう！某雑誌の読者コーナーにはゲームセンターのゲームのバグさがしなど，ただ笑うだけでなく考える所もあるぞ。(長野市・**関直一16才**)……【**編**：読者参加!!**影**：毒者じゃんか！】

Basic Magazine

Hot Information

日立からレベル3MARK5登場

パーソナルコンピュータの性能が日に日にアップするいっぽうで，価格はますます低くなってきていますが，日立からベーシックマスターレベル３の新バージョン〝ベーシックマスターＭＡＲＫ５（ＭＢ－6892)〟が 118,000円！というビックリ価格で発売になりました。

ソフトウエアや周辺関係はコンパチブルですが，新機能として，新しいグラフィック機能「イメージジェネレータ」が組込まれました。

ゲーム用に自作のキャラクタを作ることなど楽々こなしてくれます。



日立のマーク５

登場当時先進パソコンとして評価の高かったマシーンが，これでより強力に変身したといえるでしょう。

それにしても，パソコンをいつ買うか……，これは大きな問題ですな。

マイコンショーで会おう

今年のマイコンショーは５月25日～28日の４日間，東京・平和島の東京流通センターで開催されます。我国最大のマイコン関係のショーだけに，今回は 114社が出展と，ものすごい内容です。

もちろん電波新聞社も出展します。マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部では，ベーマガを持って電波新聞社のブースへ来てくれた読者が，その場で本やテープを買ってくれた人に特製のベーマガ・バッジをプレゼントする予定です。

このバッジは，７月号で創刊１周年をむかえることを記念して作るもので，ベーマガに記事が載った人だけにお送りする特別なものです。編や影さんやみどりさんや編集長も，会場をうろついているはずです。

何とかヒマを見つけて会場にきてください！

なお，開催時間は09：30～17：00，乗り物は浜松町からのモノレールが一番便利です。

大阪のマイコンショーは６月29日～７月２日に行なわれますが，こちらにも，電波新聞社は出展します。東京のマイコンショーと同じようにバッジを配る予定ですから，よろしくお願いします。

７月号で創刊１周年で～す

７月号で，マイコンＢＡＳＩＣマガジンは創刊１周年をむかえます。発行部数６万部でスタートしたベーマガも，６月号は16万７千500 部！と，月刊マイコンの19万部に次ぐマイコン誌としては第２位の発行・実売部数をほこる雑誌と成長いたしました。

これも，読者のみなさんと，投稿してくださった全国のプログラマーのみなさんのおかげです。ありがとうございました。

７月号は創刊１周年を記念して，おおいにはりきって編集するつもりです。プログラムの本数もより多く，より内容のあるものを載せるようにこころがけますし，これまで掲載していないＰＣ－8200やＰＣ－8001ＭＫⅡなどのソフトも登場させます。

また「広告が少ないゾー！」という声にこたえて，広告を出していないスポンサーに広告出稿をお願いして，定価を安くおさえるようにも努力します。

編集長，Dr.D，編，影，みどり一同がんばりますから，読者のみなさんも，ガンバッテ７月号を買ってください！

けっしてガッカリさせません！

Basic Magazine

Hot Information

―で・ば・ぐ―

またまたこのコーナーです。1か月のごぶさたでした………などといってはおられません。さっそくおわびと共に発表いたします。

編集部一同：礼！

まずは5月号21ページからです。

リスト2のプログラムの中で………

70行の2番目にでてくる〝ℓ〞は〝L〞

310行の一番最後に；を追加

500行のA＄はＦＩ＄に変更

以上です。

同じくパソピアですが，**93ページのリスト**の73行にバグがありました。

（０＋Ａ＄）（０＋Ｂ＄）とあるのは

（〝&H〞＋Ａ＄）（〝&H〞＋Ｂ＄）のまちがいでした。

つぎは，67ページのＭ５のソフトです。

本文中にいん石に色をつけるときは，……とありますが，これはつぎのようにしてください。

145 ＳＴＣＨＲ〝～〞ＴＯ254，Ｉ＋３

5か゛つこ゛う 100へ゜ーシ゛の PC-6001「ストッフ゜ はるみちゃん」に BUGか゛ ありましたので゛ [リスト2]を つき゛のように ていせいして くた゛さい。

```
982 FOR I=&HDB70 TO &HDB83:READ A$:POKE
I,VAL("&H"+A$):NEXT
985 DATA 2A,5B,DB,11,1D,00,AF,06,18,77,2
3,77,23,77,23,77,19,10,F6,C9
```

を ついかして 1680き゛ょうを つき゛のように なおす。

```
1680 IF HA>0 THEN EXEC&HDB70:GOTO 1550
```

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22商品信頼性本部……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソード電算機**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12 京橋Ｋ-1ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８ 販推部……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **Ｅ．Ｓ．Ｄラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4-1-11 南山堂ビル3Ｆ…………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松町1-1-11 住友東新橋ビル…………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）ＯＡ事業部………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸 600 ……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三洋電機ビジネス電器販売**：〒570 大阪府守口市京阪本通2-18システム機器販売課…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６　新宿住友ビル……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 信州精器……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **アムデック**：〒559 大阪市住之江区新北島５－２－65 ……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座3－3－1「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係

■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／ＰＣ－1500／ＰＣ－1211(ポケコン：シャープビジネス担当)
- **日本電気**：ＰＣ－6001／ＰＣ－8001mkII／ＰＣ－8801／ＰＣ－2000／ＰＣ－9800／ＰＣ－8200
- **日立家電**：ＭＢ－6890(レベルIII)／ＭＢ－6885(ベーシックマスター・ジュニア)
- **富士通**：ＭＩＣＲＯ８／ＭＩＣＲＯ７
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/COMODOR 64
- **タンディラジオシャック**：ＴＲＳ－80
- **東芝**：パソピア(ＰＡ－7010／7012)，パソピアミニ
- **松下通信工業**：ＪＲ－100／ＪＲ－200
- **三井物産**：シンクレア
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100
- **三洋電機**：PHC－10／PHC－20／PHC－25／PHC－8000
- **ＥＰＳＯＮ**：ＨＣ－20
- **アムデック**：コンピュータミュージック
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード電算機**：Ｍ－５
- **ソニー**：ＳＭＣ－70

テクノ時代のエレクトロニクス総合誌！

ラジオの製作

6月号　絶賛発売中　　定価600円

アマチュア無線開局キャンペーン **バンド別シャック・プラン**／ぼくらはみんなFMピープルだ（全国FMステーション・データー覧表付き）



月刊「ラジオの製作」は、エレクトロニクス・ホビーのあらゆる分野(ハム、マイコン、オーディオ、ＢＣＬ、エレクトロニクス工作、パーソナル無線etc。記事を満載)をわかりやすく解説しています。ソフトとハードの両面の知識と最新情報が幅広く得られるエレクトロニクス総合誌です。

☆パソコン関連製作記事
- オール・パソコン用７セグメント・デコーダ・ユニットＦＡＭ15の製作
- 書き込み自由自在ＥＰ ROM WRITER for 2716/2732

☆パソコン連載記事
- マイコンＢＡＳＩＣ教室：マイコンに関するすべての基礎知識を勉強します。
- マイコン早わかり道場：プログラムを組むなど実践的にマイコンを理解していけます。
- オリジナルソフト発表コーナー：楽しいゲーム・プログラムを紹介しながら、プログラム内容が理解できます。

☆特選製作記事
- ＫＹＯＩをステレオで聴こう！ヘッドホン・アダプタ
- ミニ放送局にもなるＦＭキケチャウ・マンの製作
- アンプ付き２ＷＡＹサンドイッチ・スピーカ

☆大型実体図付製作記事
- ＰＣ－8001mkII，8801，8021，8001用ザ身長計の製作
- オーディオ波形モニタキットの製作
- ＦＭステレオ・トランスミッタRS FMS１の製作
- ポータブル・レピータRS FM2Pの製作
- ストップ・ウォッチ付多機能タイマの製作

sinclair

これから始める人は、



その理由1

コンパクトで、しかも構文エラーチェック機能までついた高性能。自分のミスを理解しながら学習できます。それに、世界で一番売れてるパソコンです。あ、これは理由というより、証明ですね。



その理由2

とてもわかりやすいBASIC学習用のマニュアルがついてます。214頁にもわたって、ひとつひとつていねいに指導。いつのまにか基礎からしっかり身につきます。

パソコンなんてわからない。という人のパソコン。

シンクレア ZX81

付属品： 学習マニュアル、ACアダプタ、TV接続ケーブル、テープレコーダ接続ケーブル

¥29,800

英国シンクレア社製 ●おもな仕様●CPU：Z80A●ROM：8K BASICインタープリタ●RAM：1K(16Kに拡張可) ●キーワード入力方式 ●構文エラーチェック機能 ●TVモジュレータ内蔵 ●カセットインターフェイス内蔵 ●浮動小数点演算BASIC ●数値範囲：$\pm 10^{\pm 38}$ ●数値精度：$9\frac{1}{2}$桁 ●関数計算機能 ●疑似グラフィック：20個 ●エクスプレッション・エバリュエータ ●多次元変数配列

苦労してコンピュータを学んだ人たち、ごめんなさい。



その理由3

あなたの上達に合わせてシステム・アップできるオプションがそろっています。マスターしてからも、ずっと使っていただけます。

16K RAMパック/オプション●ZX81後部に差し込むだけで、プログラムやデータの記憶容量を16倍に拡張します。¥19,800



ZXプリンタ/オプション● 英数字やグラフィックをプリント。TV画面上のイメージも、そのままプリントアウトできます。¥29,800



新登場

X-YプロッタZY-11/オプション

●あらゆる図形が描ける専用プロッタです。
作図のスピード、精度が高く、操作は簡単。
シンクレアの世界がさらに大きくひろがりました。¥110,000(専用インターフェイス付)

その理由4

学習マニュアル、ACアダプタ、TV接続ケーブル、テープレコーダ接続ケーブルまでついて、この価格。家庭用TVさえあれば、すぐ始められる手軽さです。

これから始めるといい。

本屋さんにあります。

●**札幌**/三省堂書店●**旭川**/三省堂書店●**青森**/成田本店●**盛岡**/第一書店●**仙台**/高山書店●**水戸**/川又書店 駅前店 ●**西船橋**/三省堂書店 ●**東京**/三省堂書店 神田本店 池袋店 高田馬場店 新宿店 渋谷店 自由ヶ丘店 大井店 三鷹店 調布店 ●**町田**/久美堂 ●**鎌倉**/島森書店 ●**大船**/島森書店 ●**名古屋**/三省堂書店 ●**京都** オーム社書店 河原町店 ●**高槻**/旭屋書店●**大阪**/旭屋書店 本店 なんば店 アベノ店●**神戸**/ジュンク堂書店サンパル店 三ノ宮センター街店●**宇部**/京屋書店●**高松**/宮脇書店●**松山**/明屋書店●**福岡**/福岡金文堂 本店 デイトス店 地下街店 大橋駅店●**大分**/明屋書店●**鹿児島**/旭屋書店丸屋店●**那覇**/文教図書 書籍店売部

■お求めは三井ダイレクトサービスでも シンクレアZX81は書店のほか、**三井ダイレクトサービス**でもお求めになれます。資料請求券を切りとり郵便葉書の裏面に貼ってご郵送ください。くわしいカタログと注文申込書をお送りいたします。三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係〒105東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル)☎03-502-0803～4

■シンクレア・ユーザーズ・クラブ会員募集中

入会方法の資料は、60円切手(送料)を同封の上、次の住所までご請求ください。 〒154 東京都世田谷区野沢3-22-8-504(上部方) シンクレア・ユーザーズ・クラブ事務局

●ご注文、資料・カタログなどのお問い合わせ
三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係
TEL03-502-0803～4 〒105 東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル)

●技術に関するお問い合わせ
㈱エルザポートネットワークシンクレア技術サポート係
TEL03-553-5954 〒104 東京都中央区新富町1-13-23(ミツヤ第5ビル)

●輸入元
三井物産株式会社

資料請求券 BUF10B

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価300円(送料70円) 雑誌18361-6

マイコンBASICマガジン第二巻第六号通巻十二号 昭和五十八年五月二十五日印刷 昭和五十八年六月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十七年六月二十二日国鉄首都特別扱承認雑誌第六二二八七号